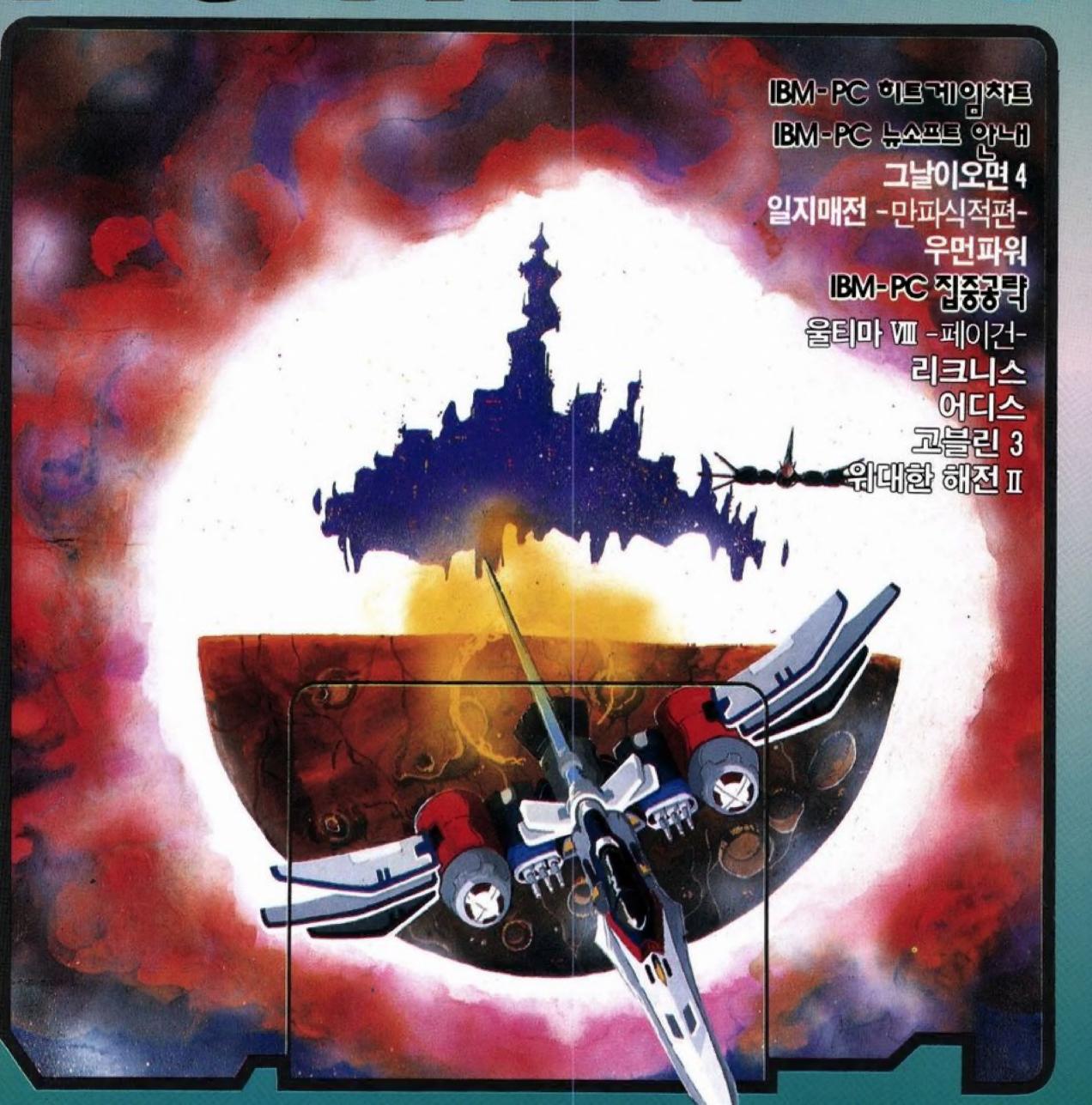
GAME<sub>P</sub> 가 만드는 국내 최정상 PC 게임 완전 공략집

'947



# 그날이오면 4

game town

 장르: 슈팅 아케이드
 개발사: 미리내 S/W
 지원카드: 에드립, MT-32, GS계열

• 소비자가격 : ₩29,000

▶ 미리내가 선보이는 이 시대 최고의 슈팅게임.

# ▶ 특별 보너스

※ 마지막 생존자 데모디스켓 증정 (금성소프트웨어 게임)

# 아마차차

• 장르: 아케이드

개발사: 미리내 S/W지원카드: 에드립, MT-32, GS계열

• 소비자가격: ₩28,000

▶ 인류의 운명은 당신 손에·· 인류의 평화를 위한 끝없는 악과의 전투!

# 슈퍼샘통

• 장르: 액션 롤플레잉

 개발사: 새론 S/W
 지원카드: 에드립, MT-32, GS계열

• 소비자가격: ₩38,000

▶ 에머랄드성의 공주를 구출하기 위한 샘통의 활약을 기대하라.



리 기술의 자부심 • 국내 최고의 슈팅케임



■본 사: 서울 서초구 방배동 752-34 승주빌딩 TEL: 595-7750(代) FAX: 595-7756

■제 1전시장: TEL: 706-0095 FAX: 713-6198 ■제 2전시장: TEL: 707-0085 FAX: 707-3252 ■제 3전시장: TEL: 515-5710~1 FAX: 517-0771

■대 전 지 사: TEL: (042) 255-5981 FAX: 255-5984 ■부산지 사: TEL: (052) 809-2026 FAX: 809-2029







게임S/W는 컴퓨터 사용 환경의 급변화와 더불어 단순 오락의 차원을 넘어 이제는 첨단 산업으로 발전해 나가고 있으며, 세계 각국은 게임S/W의 발전을 위하여 첨단 장비의 투입 및 기술 개발의 노하우를 꾸준히 축적시키고 있는 실정입니다. 이에 국내에서도 이러한 게임S/W의 발전과 자생력을 키우기위해 가장 시급한 현안인 시장의 저변확대 및 게임인구의 중대가 무엇보다도 우선으로 필요한 때이며, 이러한 뒷바침이 될때 비로소 경쟁력이 있는 좋은 제품과 우수한 인재들이 배출 될 수 있으며, 향후 첨단 멀티미디어 시대의 주역으로 성장 할 수 있다고 판단하고 있습니다.

당사에서는 게임S/W의 올바른 평가 및 사용자들의 폭넓은 의견의 교환 창구를 만들어 운영코자 게임 전문 모니터 요원을 모집합니다. 관심있는 분의 적극적인 참여와 성원을 부탁드립니다.

#### 기입방법 및 특전

■가입방법

1.우편엽서에 다음의 사항을 적어 보내 주십시요. (이름, 성별, 나이, 주소, 학교명, 학년, 보유한 컴퓨터기종, CD-ROM보유여부, 구입한 게임명,향후구매할 게임명)

2.우선적으로 도착한 엽서중 2,000명을 설정하여 그날이 오면4 시제품을 드리겠습니다.

- 특 전① 소프트타운 출시 전게임 20~30% 할인혜택.
- ② 국내 미출시 게임의 평가 자격부여.
- ③ 매월 정기적인 게임관련 자료 우송. ④ 게임 시나리오 공모전 참가자격 부여
- → 상금 및 상품 별도증정
  ⑤ 모니터요원 특별 카드발행

■접수처

(주)소프트타운 595-7750 게임사업부





# GAMETOWN 6월 대잔치



SEK기간중. GAME경진대회 -당일 참가접수 (참가신청 사은품증정) 참여게임: 그날이 오면4, 리크니스, 에어리언의 공격, 각개격파



시나리오 공모전 개최 행시2 「남벌」「아마겟돈의」의 새로운 시나리오 공모 -IBM PC의 시나리오

-ROM PACK 게임용 시나리오

SOFTTOWN 부스에 오시면 7월 출시게임 데모를 드립니다.

## • 시상내역

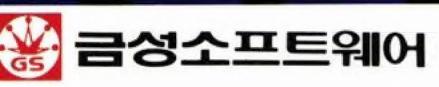
**1등** 1명: 1년간 SOFTTOWN 출시게임 무료증정 2등 3명:6개월간 SOFTTOWN 출시게임 무료증정 3등 10명: 3개월간 SOFTTOWN 출시게임 무료증정

#### • 응모방법

SOFTTOWN 게임사업부 문의 ※자세한 내용은 일간지 참조

게임대리점문의 595 7750

**※SEK행사장에서 선착순 10,000명에게 데모디스켓을 증정합니다.** 6월24일~6월28일 CD-ROME-01 금세기 최고의 CD게임 결정판!







GSW게인 동문회 : 하이텍 전소호 qo qsw

■ 구인처 : 저구 주요 게이메기



MINDCRAFT

# 소리노숲을 여행하는 세느반 공주를 보호하라!

오리노의 숲은 어둠에 감싸여 침울 하고 위험에 가득차 있다. 그러나 서네반의 부족의 돈을 사용하여, 여행중인 공주를 보호하는 것이 당신의 역할이다.당신은 날렵한 칼잡이의 어깨를 또렷하게 응시하여야 한다. 당신이 공주를 호휘하는 두중에 뒷쪽에서 날카로운 공격이 있을것이다. 소리노에서 기습공격하라.

- 실행환경: •80286이상의 VGA 그래픽카드 장착기종
  - •최소 기본메모리 640KB 필요
  - •하드디스크 필수
- 권장사항: 미우스/음악카드/2MB의
  - 연장메모리(Extended Memory)

## 세계속의 한국게임 발전을 위하여 노력하는 게임 제작자들에게 힘과 용기의 격려를 부탁드립니다.

제품명: 어스토니시아-스토리(Astonishia – Story)

사용기종: IBM 호환기종 AT급 이상

량: 20MB이상 ☞ 장 르:RPG

\* 사용시간 : 논 스톱(Non-Stop) 48시간

징: 정통 RPG의 장점과 한국적인 감각 표현에 따른 빠른속도의 사건 변화와 화려한 구상이 돋보이는

한국 최초의 정통 RPG

• 제작기간: 시나리오 및 기획 6개월 프로그램 및 제작기간 1년 6개월

 제작인원: 18명 총제작비 : 2억원

• 총감독:정봉수



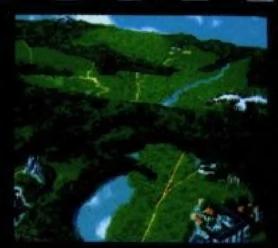


예측할 수 없는 미문 어느 하나가 존재하느 고 수수께끼를 풀기위 파헤치는 신과의 길









# 세계속의 한국게임에 대한 뜨거운 정



오랜기간의 힘든 싸움이었다. 몇번이고 포기하고 싶었던 그순간들이 가장 기억에 남는다. 살이 뻐질줄 알았는데 배가 더 나온것 같다. 힘든 일을 끝낸후의 여유가 이런것일 줄이야 그러나 다 만든후의 많은 사람들의 일이 무섭다. - P/G 안진국 -

마무리를 하고 군대에 가게되어 기쁘다. 아무쪼록 많은 사람들이 우리 게임을 해 볼수 있다는 것에 보람을 느낀다. 군대에 있는동안 좋은 평가가 전해지길 기원한다. — P/S 서관회 —

이번처럼 힘든 작업은 없었던것 같다. 팀전체가 완벽과 치밀한 기획 안에서 움직이다 보니 너무 힘들었다. 그러나 후련하고 보람을 느낀다. 꼭 한번 권하고 싶다.

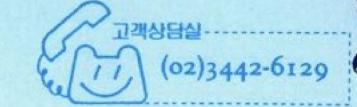
- 친구들 -

한국게임만을 고집하는 전문유통사

전문게임 유통되시



서울시 서초구 잠원동 47-4 홍익 B/D TEL: 3442-6127 FAX: 546-7664



# 아·스·토·리 출시확정!

Story-

실 그 이야기가 시작된다. 나 신비와 사건은 전개되고 △ · 격투속에 인간의 진실을 의 정통 롤 플레잉 게임./



출시를 기다려주신 게임 핵커 여러분께 기대 이상의 만족을 드리겠습니다.

꼭 / 한번 확인하여 주십시오.
게임안에 들어있는 고객엽서를 이용하여
본 게임의 격려와 충고를
작어 보내주신
게임 핵커 여러분께
고급 T-셔츠를 우송하여
드리겠습니다.













서울시 강남구 논현동 49-16 원빌딩 대표전화: 515-1053



# 한편의 게임에 담겨 있습니다.

마마보이가 유행이가 되어버린 세대 남들은 날보고 그렇다고 하지만 내가 만든 게임을 보면 그런말은 못할까다.

이젠 나도 자신을 가질수가 있으니까.

- G/D Lee W.S-

항상 힘든것은 마무리가 아닌가 누가 시작이 반이라고 했는지 너무 지겁도록 오랜 시간을 소비한 허탈감속에 몇일을 더 보내보아야겠다. 그리고 입대전까지 마무리를 하고간 관회에게 모든 기쁨을 돌리고 싶다. 건투를 빈다.

- P.D 남영식 -

내가 가장 하고싶었던 일이기에 최선을 다했고 같이 작업했던 동료들의 힘든 숨소리가 아직도 남아 있는것 같다. 보람과 아쉬움이 교치하는 미묘한 감정 내가 사랑한 일레느의 최후가… — G/D 박찬규 —



개발·제작

# IBM-P[ 히트게임차트

# 수퍼 샘통 ■롤플레잉 ■새론 소프트웨어 ■2HD7장 ■ 38,000원 ■소프트타운 (02 - 595 - 7750)프린세스메이커2 ■육성 시물레이션 ■가이낙스 ■2HD6장 ■ 39,000원 ■만트라 (02 - 594 - 6874)심시티 2000 ■시뮬레이션 ■맥시스 ■3.5인치 2장 ■ 25,000원 ■ SKC소프트랜드 (080-023-6161) 울티마 8 —페이건— ■롤플레잉 ■오리진 ■3,5인치 8장 ■39,000원 ■ SKC소프트랜드 (080-023-6161) 신디케이트 TEAM SELECTION ■전략시뮬레이션 ENCE WE MARKET IN ■ 일렉트로닉 아츠 ■3,5인치5장 ■ 35,000원 ■동서게임채널

순위	타이를	장르	제작사	구성	가격
6	위대한 해전2	시뮬레이션	S.S.I.	2HD 4장	35,000원
7	퍼시픽 스트라이크	시뮬레이션	오리진	미정	39,000원
8	ALONE IN THE DARK2	퍼즐 어드벤처	I-MOTION	CD-ROM	미정
9	일지매전 만파식적편-	액션	단비시스템	미정	미정
10	삼국지4	시뮬레이션	범아정보시스템	미정	미정

(02 - 774 - 0261)

COUNT

# 구매 흥 양 숙 위

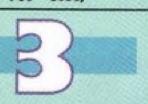


#### ■슈팅

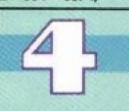
- ■미리내소프트웨어/ 5월말 예정
- ■29,000원
- ■2HD 7장
- ■소프트타운 (02 - 595 - 7750)



- ■슈팅
- ■패밀리 프로덕션/
- 6월 중순 예정
- ■가격 미정
- ■용량 미정
- ■패밀리 프로덕션 (032-766-8033)



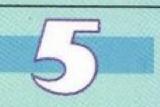
- ■롤플레잉
- ■만트라/6월말 예정
- ■39,000원
- ■용량 미정
- ■만트라 (02-594-6874)



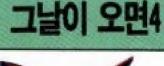
- ■슈팅
- 막고야/6월말 예정

(02 - 596 - 1485)

- ■가격 미정
- ■용량 미정
- ■막고야

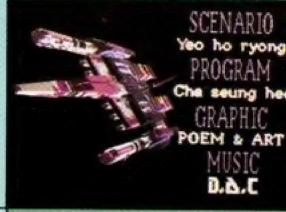


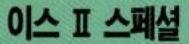
- ■어드벤처
- ■칵텔 비전/5월말 예정
- 30,000원
- ■용량 미정
- ■동서게임채널 (02-774-0261)





# 일루션 브레이즈



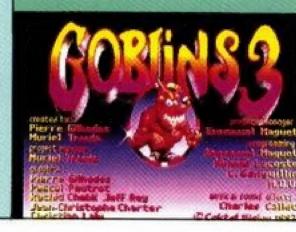




전륜기병 자카토



고블린 3



순위	타이를	장르	제작사	구성	가격
6	어스토니시아 스토리	롤플레잉	소프ー트라이	2HD 5장	20,000원
7	파더월드	액션 어드벤처	(주)트윔	2HD 6장	33,000원
8	어디스	슈팅	(주)소프트액션	2HD 8장	
9	리크니스	액션	소프트맥스	2HD 2장	
10	의천도룡기	롤플레잉	소프트 월드	2HD 11장	35,000원

# 일지매전

-- 만파식적편 --

제작사 : 단비시스템

장로 : 액션 아케이드 구성 : 미정

발매일: 94/7월초 가격: 이정

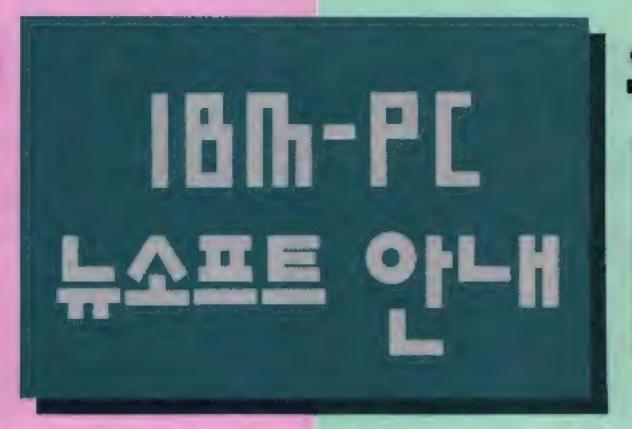
문의처 : 단비시스템

일지매전 만파식적편은 원래 롤플레잉용으로 만든 시나리오 를 대폭 수정 개선하여 제작한 액션 아케이드 게임이다. 게임 방식은 코나미사의 지, 아이. 죠(G.I. JOE)와 같은 2.5차원의 게임으로 입체감이 뛰어난 배 경 진행방식을 취하고 있다.

(02 - 597 - 3225)

총 6 스테이지로 구성되어 있으며, 주인공 일지매의 다양한 동작과 무기시스템 및 필살기 등을 도입하였다. 특히 국내 최 초로 음성출력을 통한 랩뮤직 을 삽입하여 생동감을 느낄 수 있다.

한편 일지매 -만파식적편-은 금성소프트웨이브의 서드파 티격인 산지나팀에 의해 롤플 레잉 게임으로도 제작되고 있다.















# 우먼파워

제작사 : (주)매릭슨 장르 : 액션형 어드벤처

구성 : 미정

발매일 : 94/6월 중순

가격:미정

문의처: (주)매릭슨

(02-558-0085)

어느날, 미모의 고고학자 민지수의 연구실로 그녀의 동료이자 애인연 유동우의 실종 내용이 담긴 편지가 날아든다. 유동우의 실종에 의문을 품은 민지수는 그가 실종된 젠다 문명의 유적지로 탐사를 떠나는데 바람 도중 그녀는 젠다 문명의 비밀 유적지가 기록된 고지도를 발견하고, 지도상의 장소를 조사하다가 미지의 세계로 빠져들고 만다.



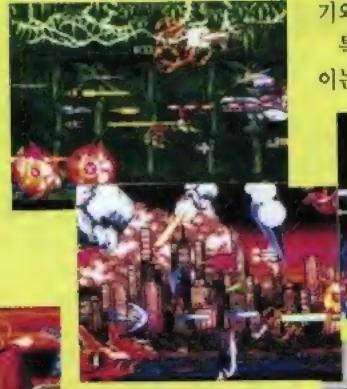
# 그날이 오면 4

제작사 : 미리내 소프트웨어

장료: 슈팅 구성: 2HD 7장 발매일: 94/6월초 가격: 29,000원 문의처: 소프트타운

(02-595-7750)

그날이 오면 시리즈 제 4탄인 가로스크를 슈팅 게임「그날이 오면 4」가 발매되었다. 2인 동 시 플레이가 가능하며, 2대의 전투기 합체시 로보트로 변신 할 수 있다. 그리고 다양한 무

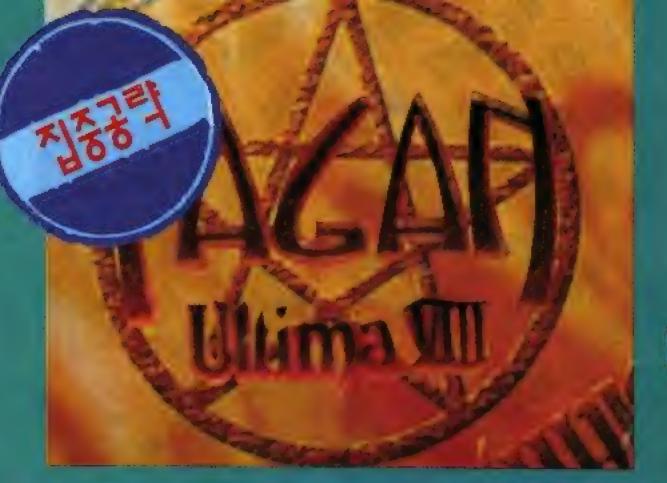


기와 파워 업 기능이 지원된다. 특히 3차원 비주얼신이 돋보 이는 작품이다.





개일캠프 9



# SEIL VIII -PAGAN-

오리잔 기종 IBM-PC 제작사 용량 3.5인치 8장 장르 가격 39,000원 발매원 SKC소프트랜드 발매일 94/5월말발매 난이도 중 IBM-PC 386 이상 기종/사용환경: DOS 5, 0 이상/필요 메모리: 4MB

그래픽 카드: VGA/사운드 카드: 사운드 블라스터, 애드립, 이디

입력 도구 : 키보드, 마우쇼 팔수

문의처: SKC소프트랜드(080-023-6161)

# TENEBRAE 사람들

…정신을 차려보면 어부가 한사 람 있다. 그의 이름은 DEVON.



그와 이야기하면 TENEBRAE의 도서관에 가서 BENTIC을 만나보 라고 한다. 그와 충분히 이야기한 후, 위로 가보면 TENEBRAE의 보 석 세공쟁이인 TORAN이 사형을 당하고 있다.



바른 말을 하다가 여왕의 눈 밖에 나서 죽임을 당하는 것이다. 자세한 내막은 나중에 도시로 가서 미망인 과 대화하면 밝혀지게 된다. 그리고 타리 위로 올라가기 전에 두개의 통 을 뒤지면 단점이 나온다.

그럼 이제 도시로 들어가자. 처음 에 나오는 갈림길에서 중앙은 왕실, 서쪽(좌측)은 서민들의 빈민촌, 동 쪽(우측)은 전통 부유층 계급이 사 는 곳이다. 먼저 왕실로 가보면 아 까 참수형장에서 봤던 거만한 여왕 이 있다. 이름은 MORDEA인데, 그 옆엔 시녀와 신하가 한명씩이 있다.



시녀 ARAMINA는 동쪽에 살고 있으며, SALKIND라는 못된 신하 도 동쪽에 살고 있다. 하지만 여왕 에게 말을 걸면 거의 대화가 안된 다. 여기서 가장 중요한 것! 왕궁 의 옥상에 보면 발판처럼 생긴 이상 한 것이 있는데 반드시 보고 내려오 기 바란다.



시녀에게 말을 걸면, 「BLOOD WATCH」에 동쪽에 있는 자신의 집 에서 보자고 한다. 울티마 8편에는 시간의 개념이 새로이 등장했는데, 중요한 것이므로 먼저 살펴보자.

「BLOOD WATCH」. 「FIRST EBBJ. TDAY TIDEJ. THREE MOONSJ. 「LAST EBB」. 「EVEN TIDE」 순이고, 침대를 클릭하면 얼 마나 잘 것인지 물어온다. (1이면 한 단계의 시간을 자는 것임) 예를 들 면, 「DAT TIDE」에 자서 「BLOOD WATCH」에 일어나고 싶으면 3을 선택해야 한다. 시간은 탁상시계를 클릭하면 알 수 있다.

그리고 최초의 마법을 얻을 수 있 는 곳이 있다. 여왕의 궁전에 가기 전에 양쪽에 경비초소가 있는 곳이 있는데, 그중 왼쪽의 2층에 보면 상 자 함정을 제거할 수 있는 마법 두루 마리가 있다. 그것을 쓸 수 있는 곳 이 바로 반대쪽 초소의 상자이다.



중앙을 두루 돌아다니다가 동쪽 으로 가면, 도서관이 나오고 DE-VON이 말한대로 BENTIC이 있다. 그는 PLATEAU에 사는 MYTH-RAN이라는 인물을 만나보라고 한 다. 그리고 NECROMANCER들도 만나보라고 한다. 플레이어가 처음 에 해야 할 일은 많이 돌아다니는 것 이다.

특히 「PICK LOCK」이 없어서 문

이 잠긴 곳은 아예 포기하는 경우가 많은데, 그럴 필요가 없다. 전작에 비해 훨씬 풍부해진 아바타의 동작 으로 여느 집 지붕쯤은 우습게 넘나 돌 수 있기 때문이다. 지붕에서 집 으로 이어지는 계단이 많으므로 활 용하기 바란다. 그리고 「PICK LO-CK」과 비슷한 기능의 「KEY RI. NG」이 있다. 모두 열지는 못하지만 가끔 열리는 곳이 있다.



C: 다리온(DARION)z의 훈련장

D: 시녀 아리미나(ARIMINA)의 집

E : 동부황이로 나가는 성문

F: 미트란(MYTHRAN)에게로 가는 동굴

MYTHRAN을 찾아서

G: 데본(DEVON)의 집

K: 폭포

L: 슬래이어(SLAYER)를 구하는 곳

M: 마법사(NECROMANCER)의 집

N: 지하묘지(CATACOMB) 연구

O : 서부황야로 나가는 성문

BENTIC이 만나보라는 MYT. HRAN에게로 가자. 그는 성의 북쪽 에 있는 PLATEAU에 있다. 그곳 으로 가려면 성의 북쪽으로 가볼 필 요가 있다. 북쪽에는 소름끼칠 만큼 큰 괴물인 KITH가 있는데, 지금은 상대하기가 벅찰 것이다. 그리고 다 른 괴물인 TORAX라는 놈은 그나 마 순해서 가까이 가지만 않으면 별 탈이 없다.

그곳에서 위로 나있는 길을 따라 올라가면 집이 나오고, 살짝 맛이 간 여자 CORINTH가 살고 있다. 그

집에는 일면 언월도(SCIITAR)라 는 강력한 무기가 있는데 그녀가 안 볼 때 슬쩍 가지면 된다. 나중에 마 법 무기인 SLAYER를 찾기 전까지 유용하게 쓸 수 있을 것이다.

길을 따라 더 올라가다 보면, 좌 측에 굴(CAVE)이 나타난다. 들어 가 보면 길이 막혀있는 것처럼 보이 지만 정검다리가 있다. 여기서부터 아케이드적인 요소가 강해지는데 점프를 조금만 잘못하면 물에 빠져 죽고만다. 점프하는 요령은 직접 터 특하자!

징검다리에서, 오른쪽으로 가면 상자가 있는데 마면 두루마리가 많 이 들어있다. 참고로, 그 상자는 함 정 상자이므로 전에 얻은 함정 제거 마법을 쓰기 바란다. 그리고 다시 징검다리로 전진하면 육지가 나온 다. 언덕 하나를 기어올라 가면 전 기가 흐르는 문과 또다른 언덕이 나 온다. 그곳을 올라가면 GHOUL이 나오는데 아까 얻은 칼을 쓰면 쉽게 물리칠 수 있다. 게다가 죽어있는 해골들에게 더블 클릭하면 유용한 아이템들이 많이 나온다.

언덕을 지나 반대쪽 땅으로 내려 오면, 좌측에 또 다른 언덕이 있다. 다시 기어올라가면 고장난 레버(!). EVER)가 있고, 더 가면 다리가 나 타난다. 건너가면 레버가 아주 많이 있는데, 찰칵하는 소리가 나는 쪽으로 모두 밀면 지진이 일어나면서 건 너오기 전에 있던 고장난 레버가 작 동된다. 그럼 다시 건너와서 그 레 버를 당기면 앞에 있던 그물이 없어 지면서 앞으로 나아갈 수 있다.

계속 싸우면서 전진하면 MYTH-RAN이 있는 곳이 보인다. 이곳엔 건드라면 터지는 붉은 버섯이 있으 므로 조심해야 한다. 그의 집은 동 굴의 출구에서 곧장 앞으로 가면 있 는데, 집 근처에 가면 새로운 괴물 들을 볼 수 있다. 특히 CHANGELL-NG에겐 발차기가 효과적이다.

MYTHRAN의 집에 들어가면 여러가지 진기한 아이템이 있는 통로를 지나, MYTHRAN을 만나게 된다. 그와 대화하면 여러가지 정보와 마법도 배울 수 있다.



그는 NECROMANCER인 VIVI-DOS를 만나보라고 한다. 그리고 대 화가 끝나면, 곤경에 처했을 때 자 기집 문앞으로 순간이동시켜 주는 RECALL 아이템과 회복약 하나를 준다.

RECALL 아이템이란, 일종의 휴대용 순간이동 기계로써 순간 이동 발판이 있는 곳으로만 이동이 가능하다. (처음에 왕궁 옥상의 발판을 보라고 했던 이유···) 순간이동 발판은 반드시 아바타의 눈으로 확인해야만 갈 수가 있기 때문이다. 그리고 MYTHRAN의 집 2층에도 순간이동 발판이 있으므로 꼭 눈으로 확인하기 바란다. 자! 이제 왕궁 위로 순간이동하자!!

# 마법사 비비도스

미법 국기인 SLAYER를 찾으러 동부항야로 가자. 덧붙여 말하면, 중앙→동부마을→동부황야→는 어두워졌다가 밝아지면서 성문을 통과하는 지역이다.

그럼 동부황야에서 맨 아래로 내려와, 해안선을 따라 오른쪽으로 이동한다. 끝부분이 보이면 위로 올라가자. 조그만 폐허가 나타나고 그안에는 해골이 누워있다. 가운데 흙위로 들어가면 밑으로 푹 꺼진다. 으으으… 떨어진 곳은 어떤 방인데, TROLL과 상자가 있다.

우선 상자를 열고 열쇠를 하나를 갖자. 물론, 함정 상자니까 마법 두 루마리를 써야 한다. 그리고 나서 방을 나와 앞으로 가면 우측에 레버 가 있는 방이 나오는데… 아직 들어 갈 단계가 아니니까 참자! 그리고 좌측으로 가서 제단에 기어오른 다 음, 책을 보면 여기까지 오느라 수 고했다면서 앞으로 더 힘든 장애물 이 그대를 기다리고 있노라는 엄포 가…

전진하면 길이 두갈래로 갈린다. 왼쪽으로 가면 또 길이 갈라진다. 오른쪽엔 갈 필요는 없다.(아이템을 더 가지고 싶으면 가도 무방하지만 적이 한명 있는데 제법 강하다) 왼쪽으로 가면 방안에 TROLL과 사람들이 있는데, 맨 위에 가방이었고 열면 열쇠가 들어있다. 그걸 가지고 빨리 빠져나와 왔던 길을 되돌아 가서 레버가 있는 방으로 가자. 일단 투명 상태가 된 다음, 레버를 잡아당기면 유령과 괴물들이 우르르 쏟아져 나온다. 투명이라 잘 못알아보니까 뛰어서 빠져나오자.

갈림질이 나타나면 오른쪽으로 가자, 또다시 갈림질이 나오면 위로 가자.

그럼 MYTHRAN에게 갈 때 지났 던 징검다리가 나오는데, 재주쩟 통 과해서 전진하면 문이 나타난다. 아 까 구했던 열쇠 두개 중에서 하나가 맞을 것이다. 들어서면 또 문이 나 오는데, 나머지 열쇠로 열자.

이젠 제단 위로 기어올라가 SL. AYER의 주인이 되는 일만 남았다. 그리고 RECALL 아이템을 사용해 서 왕궁 위로 돌아오면 된다.

다음 순서로… NECROMANCE. R를 만나러 가야한다. NECROM-ANCER는 묘지(CEMETERY)에 있는데, 위치는 동부황야에서 위로 올라가, 북쪽으로 난 성문을 빠져나 가면 된다. 더 올라가면 큰 건물 안 에서 VIVIDOS가 기다리고 있다.

그와 대화하면 여러가지 정보를 알려주면서 여왕 MORDEA가 빼앗



아간 의식용 단검을 찾아달라고 부 탁한다. 단검은 여왕의 침설에 있 다.

다시 순간이동해서 왕궁으로 가자. 침실이 참겨서 열리지 않네…! 그러나 왕실 홀의 쿠션을 치워보면 침실 열쇠가 있다. 그리고 BLOOD WATCH에 시녀인 ARAMINA의 집에 가서 대화하면 여왕 침실 안의 옷장에서 열쇠를 꺼내준다.



두개의 열쇠를 가자고 단점을 얻으면 된다. 여느 단점과는 좀 다르게 생겼는데, 그걸 VIVIDOS에게 가져다 주면 선대 NECROMAN. CER인 LOTHIAN이 죽어서 EARTH TITAN인 LITHOS에게 가는 자동진행 화면이 나온다.

# 마법사 만들기

VIVIDOS와 이야기하자. 그는 자기의 수행원이 되려면 테스트를 거치라고 한다. 테스트는 마법 재료두가지를 찾아오는 것인데, 바로 EXECUTIONER'S HOOD와 WOODEN STICK이다. 먼저 EXECUTIONER'S HOOD는 두곳에 있다. 첫번째는 서부황야 맨 워의 폭포 뒤에 있는 비밀 동굴에 있다. 그곳에는 좋은 갑옷도 있다.

나머지 한군데는 바로 묘지(CE. METERY)에 들어가기 전에 동부 황야에서 조금 밑으로 간 다음, 오른쪽으로 가면 CHANGELING 괴물들이 많이 있는 구릉이 나온다. 괴물들을 처치한 후에 구릉 중앙의나무를 보면 EXECUTIONER'S HOOD 밭을 발견할 수 있다.

그리고 WOODEN STICK은 서부 빈민촌의 위쪽에 보면 폐허가 된집이 있고, 주위에 유령이 떠도는 곳이 있다. 이곳에 보면 「Y」자 형태의 WOODEN STICK이 떨어져 있는데 하나만 가져도 된다. 다시 묘

지로 가는 도중에 보초들이 아바타 가로막는다. 이유는 BENTIC이 라는 자를 아느냐는 것이다.

안다고 대답해도 상관은 없다, 보 초들의 대화에서 BENTIC과 DE-VON이 MORDEA 여왕에게 잡혀 갔음을 알 수 있다.

비비도스에게 재료를 가지고 가면 드디어 자기의 수행원으로 받아들여 준다. 그러면서 이젠 선대 NE. CROMANCER들을 만나고, 그들과의 수행이 끝나면 자신이 마법을 가르쳐 주겠다고 한다.

선대 NECROMANCER들은 바로 NECROMANCER의 집 위에 있는 홀(HALL) 안의 지하묘지(CAT, ACOMB)에 있다고 한다. 그러나홀 안은 벽이 막혀 있어서 갈 수가 없다. VIVIDOS는 OPEN GROUND 마법과 DEATH SPEAK 마법을 배위가라고 한다. OPEN GROUND 마법은 CATACOMB에 들어가기 위해서 쓰이고, DEATH SPEAK 마법은 선대 NECROMANCER들과 이야가하기 위해서 쓰인다.

마법의 효과와 재료들은 NECRO OMANCER의 집 2층 도서판에 있는 책에 자세하게 씌여있고, 뒤에 설명도 해놓았다. 그리고 이번 동굴 여행에선 마법시약을 넉넉히 가져 가기 바란다. (안에서도 구할 수 있다)

그리고 VIVIDOS가 지팡이 하나 를 준다. 그것이 바로 NECROANC-ER 계열의 마법을 쓰는데 필수적인 지팡이인 KEY OF CARETAKER 이다.

마법을 쓰는 법은, 일단 쓰고자하는 마법의 시약들을 하나의 공간에 집어넣는다.(예를 들어, 조그바한 주머니 따위) 그리고 자팡이를 더블 클릭하여 포인터를 시약들이들어있는 주머니에 대고 누르면, 마법주문을 외우면서 마법이 생긴다. 다시 주머니를 열면 그 마법에 해당하는 조그만 아이템이 들어있다.

그럼 먼저 OPEN GROUND부터 섞어보자, 표에 씌여진 대로 시약을 넣고 지팡이로 마법을 만든다. 그리 고 NECROMANCER의 집 위에 있는 해골들로 가득찬 홀 중앙의 벽 앞 에서 OPEN GROUND 마법을 쓰면 벽이 무너지면서 동굴의 입구가 열 린다.

동굴에 들어가면 넓은 지역하다 타난다. 위로 올라가면 불덩이 미사 일을 쏘는 부비트랩이 등장할 것이 다. (점프해서 뛰어 넘으면 된다) 단! CATACOMB 안에서는 마루 가 무너져서 용암에 빠져 죽을 수도 있으니 신중히 다니자…



통히 조그맣게 갈라진 틈으로 용 암이 조금 보이는 곳 근처는 붕괴할 위험이 많으므로 조심하기 바란다. 처음이라 모든 문들이 열리지 않을 것이다. 그중에는 문옆의 기둥을 기 어올라서 통과할 수 있는 곳도 있으 니 잘 찾아보자. 처음엔 문옆에 약 간 무너진 곳을 기어오르면 된다.

돌아다니다가 오른쪽으로 가보면 방인데, 들어가면 방의 마루가 까지 면서 마치 SLAYER 구하러 갈 때처럼 지하로 떨어진다. 일어나보면 옆에 있는 통에 마법 시약들이 많이 들어있다. 가질 수 있을 만큼 충분히 갖도록 하자. 나중엔 마법이 재산이다. 그리고 직진하다가 왼쪽으로 돌면 불폭탄을 내뿜는 SPITTER가 있다. 그곳을 지나서 계속가면 제단이 나오고 그 위에 첫번째 NECROMANCER가 누워있다. DEATH SPEAK 마법을 써서 말을 길면 마법 한가지를 가르쳐주고, 다음 NECROMANCER를 만나라고 한다.

그곳에서 다시 나와 오른쪽으로 가서 언덕을 넘으면 많은 괴물들이 있다. 처음 보는 DAEON도 있다. 뛰어서 빠져나올 수도 있지만 아까 첫번째 NECROMANCER가 가르 쳐준 마법인 MASK OF DEATH를 쓰면 괴물들이 알아보지 못한다. 계 속 전진하면 완쪽으로 마법 시약이 있는 언덕이 나오고, 더 가면 왼쪽 에 다음 NECROMANCER가 있다. 그와 대화하면 ROCK FLESH 마법 을 가르쳐 준다. 그리고 그 마법을 써야만 다음 NECROMAN ER에 게 갈 수 있다. 번개가 몹시 부는데 ROCK FLESH가 없다면 단 말하에 아바타는 축고말기 때문이다.

더 가면 다음 NECROMANCER 를 만날 수 있다. 그는 마법을 하나 가르쳐주고 다른 곳으로 이동시켜 준다. 이동된 장소는 섬과 같은 곳인데, 주위에 널려있는 해골엔 마법 재료가 많이 있다. 전류가 흐르는 문을 지나 반대편의 다른 섬으로 가면 괴물들이 많이 나오고 다음 NECROMANCER가 있다. 괴물들은 싸우던지 피하던지 아니면, 바로 전에 배운 마법인 SUMMON DEAD 마법을 써서 대신 싸우게 할 수도 있다.

그 NECROMANCER를 만나면 그는 GRAND PEACE 마법을 가르 쳐 주고, 다음 지역으로 이동시켜 준다. 중앙에 의자가 있는 방에 들 어가면 또 다른 지역으로 이동하게 된다. 거기서 계속 전진하면 다음 NECROMANCER를 만날 수 있고, 그에게서 WITHSTAND DEATH 마법을 배운 다음, 계속 전진하면 마져막 NECROMANCER를 만날 수 있다. 그와 대화하면 CREATE GOLEM 마법을 가르쳐주고 ST. ONE COVE에 가서 마운틴 킹인 LITHOS를 만나보라고 한다. 그럼 그옆의 계단으로 다시 지하묘지 (CATACOB) 지역으로 나온다.

밑으로 내려와서 먼저 서쪽(원 쪽)으로 가자, 거기서 MAGIC LE-GGING을 얻고 좀 더 돌아다닌 후, 처음 내려왔던 그 장소로 다시 돌아 가서 아래로 내려온다. 내려오면 오 른쪽으로 또 다른 CATACOMB 지 역으로 통하는 문이 있다.



편의상 CATACOMB 제 2 지역이라고 하자. 중반부와 후반부의 중요한 장소들이 모두 여기에 있다. 우선 STONE COVE까지 가자. 거의 다다르면 스위치와 미사일 트랩이 있는 곳이 있다. 스위치를 누르러 들어가면 종류석이 떨어져서 출구를 막는다.

나가는 방법은 두가지인데 먼저 종류석이 떨어질 때, 아예 머리로 받아서 깨뜨려 버려는 무식한 방법 이 있고, 다음은 스위치가 있는 기둥에 기어올라 가서 아래로 점프하는 방법이다. STONE COVE가 있는 큰 지역으로 들어가면 큰 공터에 마법 재료들이 많이 널려있다. 그위로 TOWER DOOR와 그 옆에 작은 문이 하나 있다. 참고로, 그 밑으로 내려오면 또 하나의 마법 무기인 DECEIVER를 얻을 수 있다. SL. AYER보다 무척 강하므로 앞으로 의 전투에 도움이 될 것이다.



그리고 다시 문앞으로 오면 문이 둘 다 열리지 않는다. 그럼 그 밑의 황토색 흙에서 GOLEM 마법을 써 서 GOLEM을 불러내자. 그를 조종 해서 두개의 문을 열게 한 다음, 마 운틴 킹을 만나러 큰 문으로 들어가 자.



들어가서 우선 오른쪽 위로 전잔하고, 도랑을 건너서 레버가 2개 있는 홀로 가자. 거기보면 안팎으로 레버가 하나씩 있을 것이다. 담을 넘어가서 2개를 모두 당기자. 그리고 다시 내려와 왼쪽 위로 가보면, 사라지는 다리가 나타난다. 다리를 건너면 다시 FLOATING PLAT-FOR이 나오고 건너서 계속가면 잠

간 문이 나온다. 오른쪽 외로 가면 레이저 벽이 생기는 장치들이 수없 이 놓여 있다. 투명 상태가 되서(투 명이 없으면 ROCK FLESH) 통과 한 다음, 끝까지 가면 상자가 있다. 종류석 위에 올라서서 열면 열쇠가 있다.

그럼 다시 되돌아와서 문을 열고 계속 전진하자, 길이 두갈래로 갈라 지는데, 먼저 왼쪽으로 가서 다리를 건너 해골에서 열쇠를 갖고 다시 와 서 오른쪽으로 간다, 그럼 다시 징 검다리가 나오는데 건널 필요없이 물가로 조심조심 돌아가면 반대편 으로 갈 수 있다.

가보면 다시 길이 두갈래로 갈린다. 먼저 왼쪽으로 가 열쇠를 가지고 오른쪽으로 가서 사라지는 징점다리를 건너 상자를 열면 좋은 A-RMOR와 약병들이 있다. 그리고주의할 것은 산모양의 RUNE 위에올라가면 최초의 STONE COVE 지역으로 돌아오므로 밟지 않도록 주의하자. 상자도 트랩 상자이므로 조심하도록!

다시 사라지는 다리를 기어올라 돌아온 다음, 두번째 문을 열고 전 진한다. 먼저 순간이동 장치를 확인 해서 활성화시키고 드디어 마운틴 킹인 LITHOS를 만나러 간다.



그를 만나서 NECROMANCER 의 제자가 되고싶다고 하면 자신에 게 충성할 것을 요구하며 마지막 임 무를 준다.



# 여왕의 최후

그럼 이제 할 일이 끝났다. 다시 RECALL 아이템으로 왕궁 위로 돌아온다. 그전에 MYTHRAN에게 들려서 마법도 더 배우고 SECRET DOOR 스크롤도 구입하자, 왕궁에 와서 지하 감옥에 가면 간혔다는 DEVON을 만날 수 있다. 그와 이야기하면 자신을 도와달라고 하다.

지하 감옥의 아래에 보면 책이 하

# 마운틴 킹과의 만남



나 놓여있고, 벽으로만 둘러쌓인 방이 있는데 그 앞에서 SECRET D. OOR 마법을 쓰면 문이 생기면서 들어갈 수 있게 된다. 책을 읽으면 자동으로 이야기가 전개된다. 책의 내용은 MORDEA가 TEMPEST의 작계 혈통이 아니고, 바로 DEVON이 작계 후계자임을 알려주고 있다.

그러나… 병사들에게 잡혀서 처음 게임 시작시에 본 참수형장으로 끌려간다. 가보면 DEVON이 먼저 와있고 MORDEA가 아바타도 처형하라고 하면서, 먼저 DEVON부터 처형하라고 한다. DEVON이 진짜 TEPEST임을 이야기하면 모든 인물들이 ORDEA에게 대항한다. 그러나…모두 번개로 없애버리는 모디아(MORDEA)…

그후 DEVON과 MORDEA의 전 투가 펼쳐지고 결국 MORDEA는 비참한 최후를 맞게 된다.



다시 VIVIDOS에게 가서 선대 NECROMANCER들을 만났다고 하면 마지막 임무로 LOTHIAN을 장사지내라고 한다. VIVIDOS가 있 는 건물 밖으로 나가보면 LOTHIA- N이 누워있다. 그에게 DEATH SPEAK로 말을 걸면 자동진행으로 그는 마운틴 킹에게로 간다. 다시 WIVIDOS에게 가서 일을 끝냈다고 하면, 이젠 성지 순례를 가야한다면서 거의 모든 문을 열수 있는 KEY OF SCION을 주면서 이제 SCION이 되었다고 말해준다. 그리고 MORIENS의 출생지(BIRTHPLACE)를 찾아서 다시 CATACOMB에 가보라고 한다. 그럼 마법 채료도 준비하고 장비를 정비해서 CATACO. MB로 가보자,

CATACOMB에 가서 중앙쯤의 「TOWARDS FATE DO YOU TR-AVEL」이라고 씌여진 문을 KEY O-F SCION으로 열고 들어간다.

들어가기 전에 꼭 준비해야할 것이 있다. 먼저 CREATE GOLEM 마법을 적어도 3개 이상 만들어가고, BLOOD도 가능한 한 많이 가지고 들어가자. NYTHRAN에게 살 수 있는 SECRET DOOR 마법 스크롤도 있어야 한다. 그리고 ROCK FLESH 마법도 하나씀 만들어서 들여가도록 하자.

들어가면 끝까지 직전해서 거기 의 죽은 시체에 있던 RESTORE T. O SIGHT 스크롤을 쓰면 갑자기 상 자 하나가 생긴다. 트랩 해체 스크 롤로 열면 그 안에 약병과 MAGIC ARMOR이 들어있다.

그리고 지도를 보고 밴 위에 콘문 이 있는 곳까지 간다. 먼저 오른쪽 위의 열쇠가 있는 공터로 간다. 열 쇠가 든 상자를 둘러싸고 있는 례버 5개를 적절히 당기면 상자를 둘러싸 고 있던 철창이 내려간다. 열쇠를 가지고 그 위의 큰문을 열고 들어가 서 오른쪽 아래 끝의 상자에서 SK-ULL OF QUAKES를 갖자.

다시 큰 문으로 나오자. 그리고 왼쪽 중간쯤에 있는 SCION으로도 열리지 않던 문을 GOLEM을 불러 서 연다.(주위의 황토색 흙에서 불 러낸다) 그리고 들어가서 전진하면 ZEALAN의 방패가 나온다.

위에 보면 다시 열리지 않는 문이 있다. 또 GOLEM을 불러서 열고 들어가면, 여기가 바로 지도 맨 위에 있는 묘지 위라는 것을 알 수 있다. 원래는 묘지에서 OPEN GR. OUND 마법을 써서 들어오는 방법도 있지만 어차피 ZEALAN의 방패를 가지고 가야하므로 마법 재료를 낭비할 필요는 없을 것이다. 올라가서 중간문을 GOLEM을 시켜 열고, 다시 전잔하면 오른쪽 아래에 여러가지 마법 재료와 열쇠 2개가 있는지역이 나온다. 모두 갖도록 하자.

그런데… 다른 마법 재료들은 많은데 유독 BLOOD만 없다. 그래서 BLOOD를 많이 가지고 들어오라고 한 것이다. 그리고 다시 전진하면 이상한 계단이 있는 곳이 나온다.

이제부터 본격적인 퍼즐인데 앞에 있는 세개의 발판을 밟아서 오른쪽에 있는 계단을 전부 가운데로 옮기면 된다. 그럼 위로 올라가서 통과할 수 있게 된다. 그 후 에너지막통과시엔 에너지가 약 100정도 소모되므로 필히 ROCK FLESH 마법을 쓰기 바란다.

그리고 계속 전진하면 문이 나오 는데 아까 얻은 2개의 열쇠 중에서 하나를 사용하면 열린다. 들어가보 면 ZEALAN의 고대 감정의 신 3명 이 있다.



그들과 이야기하면 뒷방에 있는 KHUMASH-GOR에게 가보라고한다. 그들 뒤에 있는 문은 MYTH RAN에게 산 SECRET DOOR를 쓰면 열린다. 들어가면 KHUASH-GOR의 시채가 있고, 그의 부하 유령을 이기면 SCIITAR OF KHU-ASH-GOR가 나온다.



그리고 그뒤에 있는 보석 상자에 서 OBELISK TIP을 얻을 수 있다.

그리고 다시 나와서 3명의 신과 대화해 보면 아바타의 잠재된 능력 을 발휘해야 하며, TITAN 4명의 힘 의 근원을 찾아야만 아바타가 섬을 빠져나갈 수 있다고 한다. 그러면서 HYDROS를 만나보라고 한다.

그럼 HYDROS를 만나러 지하로 순간 이동하자, 마운틴 킹이 있는





아래로 이동이 되면, 위로 올라가서 산모양의 RUNE을 밟으면 STONE COVE의 근처로 이동하게 된다. 그 럼 STONE COVE에서 나와 지도를 보고 위로 올라간다.

# 물의 타이탄 하이드로스

지도에 CARTHAX LAKE라고 표시된 곳으로 가자. 먼저 입구 바로 옆에 있는 순간 이동 기계를 확인 해 두자. 그리고 나서 굉장히 넓은 공터를 가로질러서 왼쪽 아래로 가 보면 동굴의 입구가 있다.

들어가서 가다보면 위로 성벽이 있는 곳이 있다. 우선 계속 전진하자. 전진해서 TROLL이 있는 곳에서 시체를 뒤지면 AGIC AR GUA-RD를 발견할 수 있다. 그리고 그 옆에 있는 큰 헬멧은 보기엔 그래도, 굉장히 좋은 것이다. 다시 아까 성벽이 있는 곳까지 와서 성벽을 기어 올라서 나가다가 스위치를 눌러서 활항을 연 다음, 다시 전진한다. 그럼 길이 두갈래로 갈리는데 예전에 MAGIC LEGGINGS을 못찾은 사람은 오른쪽으로 가보면 있다.

이미 있다면 왼쪽으로 가자. 또 길이 두갈래로 갈리는데 오른쪽으로 간다. 계속 가다 보면 이상한 묘가 있는 곳으로 빠져 나온다. 묘지 앞에서 OPEN GROUND 마법을 쓰면 땅이 갈라지고, 윗 호수에 있던 물이 아래로 흘러내린다. 넓은 지역에 물이 가득차면서 HYDROS를 만날수 있게 된다. 다시 RECALL 아이템으로 입구 근처로 돌아와서 다리를 건너면 HYDROS를 만난다.

교와 이야기하면 그는 자유로와 한다. 그럼 이제 HYDROS와의 일 은 끝났고 다음은 AIR 계열의 마법 인 THEURGY를 배우러 ARGE-NTROCK ISLE로 가야한다.





# ARGENTROCK ISLE

지도를 보고 가서 문을 SCION으로 연 다음, 들어가서 긴 다리를 건너 면 섬이 나온다. 먼저 섬 중앙에 있 는 순간 이동 기계를 확인한다.

좀 더 가다보면 TENEBREA에서 온 CYRRUS를 만날 수 있다. 이야기하고 난 후, 왼쪽의 성에 들어가자. 중앙의 수도원에서 AIR 아이템인 STRATOS의 수행자 STELLOS를 만날 수 있다.



그를 만나서 이야기하다가 치료의 마법을 배우고 싶다고 하면 자기네 ORDER OF ENLIGHTENENT에 가입하겠다고 한다. 가입하겠다고하면 테스트를 거쳐야 한다면서 XAVIER를 만나라고 한다. 수도원옆집에 사는 XAVIER에게로 가서 2번의 테스트를 거치도록 하자.

첫번째 테스트는 지혜의 시험이다. 문제는 5개로 여러개 중에서 무작위로 나온다. 답만 적어보면,

MY SIGHT

BATTLE IS LOST
REMAIN QUIET
WELCOME HIM HOME
HONESTY
TEND THE INJURE
A BREEZY EVENING ON THE PORCH
WEAPON DESTROYS, WIT BUILDS
GIVE TRUTHFUL TESTIMONY
COMPORT A SAD CHILD

이다. 통과하면 다음 테스트를 받아야 한다. 성 뒤편에 WINDY POI-NT에 올라가면 돌풍이 불어와 아바 타를 떨어뜨리려고 한다. 이번 시험 은 바람에 안밀리고 버티는 것이 다! 조금만 버티면 쉽게 끝난다.



그럼 다시 XAVIER에게 가서 시 험이 끝났다고 하면 INITIATE 타 이틀을 주면서 다시 STELLOS에 게 가보라고 한다.

STELLOS는 THEURGY 마법 을 배우려면 은으로 만든 FOCUS 가 원용하다고 한다. 수도원 지하 동꿀에 은이 많이 있다고 하면서 SI-LVER MINE KEY를 준다. 열쇠를 들고 지하로 가서 가질 수 있는 만큼 은덩어리를 많이 갖자. 특히, 돌아 다니다 보면 문이 없는 집이 있을 것 이다.

SECRET DOOR 스크롤을 쓰면 문이 생기면서 그안에 있는 마법무 기 PROTECTOR를 찾을 수 있다. 성능은 SCIMITAR OF GHUMAS-H-COR와 비슷하지만 방어를 겸 하므로 AC가 많이 올라간다. 그리 고 TENEBREA에 있는 KORICK 의 대장간에 가서 은덩어리들을 FOCUS로 만들어 오자, 가는 도중 에 DEVON에게 들러서 HYDROS 를 자유롭게 해주었다고 하면 그것 때문에 비가 온다고 하면서 SOC-ERER 마을에 가서 빨리 비를 멈추 게 하라고 한다. 그러면서 용암이 있는 곳에 가면 자기가 아는 SORC-ERER가 한명 기다릴 것이라고 한 다. 빨리 비를 멎게 하지 않으면 대 홍수가 날 것이라고 하면서…

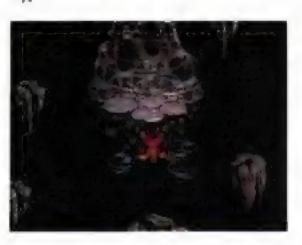
일단 대장장이 KORICK에게 가서 은으로 여러가지 FOCUS를 만든다. 그후에 다시 RECALL 아이템으로 ARGENTROCK에 와서 STELLOS를 만나면 세번째 테스트가 있다면서 수도원 밑의 지하로 가보라고 한다.

가보면 TORAX 한마리가 상처를 입고 누워있다. HEALING TOUC-H 마법으로 고처주고 다시 와서 ST-ELLOS를 만나면 지금 심각한 일이 벌어졌다고 한다. 바로 XAVIER의 HEALING FOCUS가 없어진 것이 다.

누가 가져갔는지 분명하다고 한다. 자세히 보면 XAVIER가 자꾸 CYRRUS 이야기를 하고 있음을 알수 있다. CYRRUS에게 가서 HEAR TRUTH 마법을 쓰고 대화를 하

면 그가 거짓말을 하고 있음을 알 수 있다. 범인은 바로 TORWIN이었 다.

그런데 놀라운 사실이… TORW. IN은 게임 초반에 참수당한 TOR-AN의 아들이었다! 그는 아버지를 되살리기 위해 THEURGY 마법을 배웠고, 그 힘을 증폭시키려고 X-AVIER의 FOCUS를 가져간 것이 었다. 그는 FOCUS와 반지를 내놓 고 아버지를 찾으러 PIT OF DE-ATH에 가려다가 그만 물에 빠져 죽 고만다. 그의 최후를 보고나면 ST-ELLOS가 마지막 테스트가 남아있 다고 한다. WINDY POINT 뒤에 2 개의 기둥 사이에 서서 STRATOS 의 힘을 믿으라는 이야기를 한다. 그곳으로 가서 보면 저쪽 끝에 육지 가 보인다. 상당히 먼 거리이지만 점프하면 광장히 많이 날아갈 수 있 다. 정검다리를 건너면 드디어 AIR TITAN인 STRATOS를 만나게 된



그는 상으로 아바타에게 AIR WALK 마법을 준다. 그러면 이제 ARGENTROCK에서 배울 마법은 더이상 없다.

어미 INITIATE에서 시작해서 최고 단계인 ADEPT가 되었을 것이다. 그럼 이제 HEART OF EARTH 를 구하러 가자. STONE COVE로 통하는 문옆의 문을 열고 들어가서 KEY OF CONVENTICLER를 가지고 와서 CONVENTICLER를 열자.



그러면 그 안에 무덤이 나타난다. 그앞에서 OPEN GROUND 마법을 쓰면 HEART OF EARTH를 얻을 수 있다.



# SORCERER'S ENCLAVE

그럼 이제 지도를 보고 SORCER-ER의 마을로 간다. 마을 앞에 두개 의 문이 열렸다 닫혔다하는 곳이 있 는데, 레버에 바짝 붙어서 2개가 모 두 내려갔을 때, 재빨리 다시 당기 면 2개 모두 내려와서 통과할 수 있 다. 정면으로 전진해서 가보면 DE-VON이 말한대로 SORCERER 한 사람이 기다리고 있다가 정보를 준 다. 그의 이름은 BEREN으로 나중 에 다시 만난다.

그 근처에서 AIR WALK를 사용 해서 점프하면 건너편으로 갈 수 있 다. 좀 돌아다니다 보면 SORCER-ER의 마을로 들어갈 수 있다.

들어가면 우선 동쪽 아래로 가서 순간이동 발판을 확인한다. 그리고 돌아다니면서 여러 인물들과 대화 한다. 참고로 이곳 SORCERER의 마을엔 MASTER SORCERER와 그를 따르는 ACOLYTE 4명이 있다.

MASTER의 이름은 MALCHIR 이고 ACOLYTE들은 「BANE」, 「VARDION」,「BEREN」,「GORG-ROND」이다. 특히 BEREN은 마을 에 오기 전에 정보를 준 자연 동시에 TENEBREA에서 도둑질하면 나타 나 아바타를 죽이던 인물이다!

그리고 VARDION은 최초의 ACOLYTE로 이 마을의 실권을 가지고 있다. BANE과 대화해 보면 VARDION이 MALCHIR를 죽이고 그자리를 차지하려 한다는 것을 알 수 있다. BANE은 아바타를 자신의 제자로 삼겠다면서 그대신에 VARDION의 TURENAME을 알아오라고한다. 참고로 SORCERER 마을에선 모두들 진짜 이름을 감춘 채 가명을 쓴다. 만약 진짜 이름을 알게 되면 그 인물을 처치한 수 있기 때문이다.

일단 BANE의 집 근처에 있는 VARDION을 만나서 이야기를 잘 이끌어 가자. 주로 그의 비위를 맛 취주는 쪽으로 하면 된다. 그러면 그는 반대로 BANE을 없애야 한다 면서 그녀의 TRUENAME을 알아 오라고 한다. 그러면서 자신의 TR-UENAME이 MORDUIN이라고 가 르쳐 준다.





그럼 다시 BANE에게 가서 VA-RDION의 진짜 이름을 알려주면 B-ANE은 DEMON을 불러내서 그를 처치한다. 그러나 그때 MALCHIR 가 나타나서 BANE을 문책한다. 하지만 BANE은 스스로 VARDION의 자리를 메꾸겠다며 아바타를 제자로 삼겠다고 한다. 그러면 MAL-CHIR가 준비가 되는대로 자신에게 아바타를 보내라고 한다. BANE은 아바타에게 도서관의 열쇠를 주면서 SORCERER의 마법을 공부해오라고 한다. 그럼 남쪽에 있는 도서관으로 가자.

열쇠로 열고 안으로 들어가면 여러가지 마법 책들과 마법 재료들이 있다. 먼저 THE ART OF FLAME 이란 책과 여러 마법 설명책들을 읽는다. (마법 사용법은 뒤에 설명되어 있음) 마법을 모두 익혔으면 재료들을 가지고 가야 한다. 우선 바인딩(BINDING)할 빈 WAND와 ROD를 찾아야 하는데, 도서관 안에서 각각 1개씩 찾을 수 있다. 그리고 다시 BANE의 집에 가보면 BANE이 없다. 그 안에서 또 하나의 ROD를 찾을 수 있다.

그리고 VARDION의 집에 가보면 BANE이 있다. 시험을 보겠다고 한다. 마법 설명대로 「FLASH」, 「FLAME BOLT」, 「ENDURE HEAT」 마법을 연속적으로 바인당해야 한다. 촛불과 재료들을 맞는 방향에 놓고 PENTAGRAM에서 물러나서 PENTAGRAM의 땅을 더블 클릭하면 마법이 만들어진다.

3개를 모두 성공적으로 만들면 B-ANE은 이제 아바타가 ACOLYTE 가 되었다면서 MASTER SORC-ERER를 찾아서 OBSIDIAN FO- RTRESS에 가보라고 한다.

SORCERER 마을의 서쪽에 보면 용암 위에 다리가 있다. 그 다리를 건너면 문이 있는데, 아바타가 다가 가면 저절로 열린다. 들어가보면 MASTER SORCERER인 MALC-HIR가 기다리고 있다. 그는 진정한 ACLOYTE가 되려면 시험에 통과 해야 한다면서 DAEMON 두마리를 불러서 공격하게 하고는 사라진다.



DAEMON들을 처치하고 지하로 내려가자. 내려가 보면 DAEMON 이 한마리 나타나는데 우리 편이다. 이름은 ARCADION이다. 그는 여 러가지 이야기를 해주면서 다음 시 험을 통과해야 MALCHIR를 만나 게 해주겠다고 한다.

그리고 자신의 집에서 마법 재료 들을 가져가라고 한다. 그럼 그의 집에서 마법 재료들을 가지고 EX-TINGUISH 마법과 ARMOR OF FLAME 마법을 만들어 간다.

그의 집 뒤에 보면 돌 발판이 있는데 그걸 밟으면 다른 장소로 이동된다. 이동된 장소를 자세히 살펴보면 PENTAGRAM 모양 즉,오각형 모양을 하고 있다. 각각 다섯 갈래의길에는 4개의 SORCERER SYMBOL이 있다. 그것을 구하는 것이 이번테스트의 목적이다. 각각의 SYMBOL의 있는 입구에는 그 SYMBOL의 있는 입구에는 그 SYMBOL을 구하는데 필요한 마법의주문이 적혀있으니까 참고하기 바란다.

우선 남서쪽으로 가면 EXTING-UISH 마법이 필요하다. 불을 끄고 나서 그곳에 있는 MAGIC HELM 과 SYMBOL 하나를 구할 수 있다. 남동쪽에서는 ARMOR OF FL-AME 마법이 필요하고 좀 까다로운 곳이다. 그곳에선 MAGIC SHIE-LD와 SYMBOL을 구할수 있는데, 참고로 MAGIC SHIELD는 웬만한 공격은 다 막아주므로 앞으로 전투 가 한결 쉬워질 것이다. 꼭 찾기 바 란다.

그리고 서쪽으로 가보면 한 마법 사가 싸움을 걸어온다. 그를 처치하 고 나서 그 근처의 철창을 열어보면 SORCERER들의 궁극의 마법인 CONFLAGRATION의 마법책이 있다.

그리고 북서쪽으로 가면 ENDU-

RE HEAT 마법이 필요하다. 얼핏 보면 길이 없는 것같이 보이지만 분 명히 있으니까 침착하게 찾아 나가 기 바란다. 용암지대에서는 END URE HEAT 마법을 쓰고, 색깔이 진한 용암 위를 걸으면 걸어서 건널 수 있다.

거기서도 또 하나의 SYMBOL을 얻을 수 있다. 그리고 마지막으로 북동쪽으로 가면 마법 무기인 FL-AME STING이 있는데 그 위력은 실로 대단하다. 칼로 공격할 때마다 불이 나간다. 그곳에선 FLASH 마 법이 필요하고 역시 SYMBOL을 하 나 얻을 수 있다.

그럼 4개의 SYMBOL을 모두 구 했으니 이제 다시 중앙의 돌판을 밟 아서 ARCADION에게 간다. 그럼 그는 MALCHIR에게 가보라고 한 다. 이제 다시 돌판을 밟으면 또 다 른 곳으로 이동된다.

드디어 MALCHIR를 만나게 된다. 그전에 반드시 EXPLOSION 마법과 SUMMON DAEMON 마법, 그리고 BANISH DAEMON 마법, IGNITE 마법을 가지고 가자. 물론 CONFLAGRATION 마법도 꼭 만들기 바란다.

그리고 이번 테스트중에 얻은 파 란색 SYMBOL에 마법을 바인당하 면 사용 제한이 없어진다.



만약 위에 있는 마법들을 준비해 가지 않았을 때는 MALCHIR의 방 에서 마법을 만들어도 되지만 준비 해가는 것이 편하다.

그러면 MALCHIR에게 가자. 그는 ACOLYTE가 되기 위한 마지막 테스트가 있다고 하면서 먼저 자신을 공격하라고 한다. 시험을 보기전에 먼저 그의 방을 둘러보면 마법 재료들이 많이 있고, 특히 상자엔 마법 무기인 BLADE OF STRIKING이 들어 있다.

이 무기 역시 불이 나간다. 그럼 이제 MALCHIR의 테스트를 통과 하자. 먼저 FLAME BOLT로 공격 하고, EXPLOSION으로 공격, 마 지막으로 DAEMON을 불러서 공격 하게 시킨다.

그럼 이제는 자기의 공격을 막아 보라고 하면서 DAEMON을 불러낸 다. 그러면 BANISH DAEMON 마 법으로 간단히 돌려보내면 된다. 모 든 시험에 통과하면 MALCHIR는 의식이 있다면서 아바타를 데리고 어디론가 아동한다.

이동한 곳은 바로 FIRE TITAN 인 PYROS를 불러내는 의식을 행하 는 곳이다. 이마「BANE」,「GORG-ROND」,「BEREN」은 와 있다. MALCHIR가 시키는 대로 하면 PYROS를 불러낼 수 있다. MALC-HIR는 PYROS에게 무리한 지식을 요구한다. 그러나 PYROS는 반항 하며 MALCHIR를 해치려고 하지 만 4명의 ACOLYTE의 도움으로 MALCHIR는 겨우 PYROS를 돌려 보낸다. MALCHIR는 PYROS를 조종할 수 있는 아이템인 TONGUE OF FLAME을 가지고 있기 때문이 다.





# ETHEREAL SPELL

이제는 마지막을 위해서 각각의 TITAN을 대표하는 BLACKROCK 을 구해가야 한다. 이미 HEART O F EARTH는 구했고, 남은 것은 TEAR OF SEAS와 BREATH OF AIR, TONGUE OF FLAME 뿐이 다.

우선 MALCHIR가 가지고 있는 TONGUE OF FLAME을 얻어야 한다. 하지만 그가 TONGUE OF FLAME을 순순히 내어줄 리가 없다. 그와 싸워서 죽이고 가져야 한다. 다시 서쪽 용암을 건너 시험을 보던 장소로 가서 순간이동하면 동굴에서 그가 기다리고 있다. 그를 죽이고 TONGUE OF FLAME을 얻으면 된다.

함고로 MYTHRAN에게서 배운 CALL DESTRUCTION 마법이나 SORCERER의 CONFLAGRAT. ION 마법을 쓰거나, 가까이 붙어서 FLAME STING으로 공격하면 이 길 수 있다.

그럼 이제 PYROS를 해방시켜 주 어야 한다. SORCERER 마을 중간 에 MALCHIR가 PYROS를 불렀던 큰 PENTAGRAM의 중앙에 TO-NGUE OF FLAME을 놓으면 PY-ROS는 해방된다. 그럼 이제 나머지 두가지 아이템을 구하러 간다.



SORCERER 마을 안에서는 순간 이동이 불가능하므로 밖으로 나오 는데 CATACOMB까지는 나와야 쓸 수 있다. 이때 용암은 AIR WA-LK로 건널 것없이 ENDURE HE-AT 마법을 쓰고 진한색의 용암을 밟으면 건너갈 수 있다.

그럼 SORCERER의 마을을 벗어 나서 RECALL 아이템을 써서 TE-NEBREA로 간다. 가서 DEVON에 게 BLACKROCK을 찾는다고 하면 잘모르겠지만 옛날에 자신의 그물 에 걸렸던 이상한 검은 돌이 있다고 한다.

자신의 공부방 안의 상자에 있다 고 하면서 상자의 열쇠를 준다. 그 의 공부방은 무기로 아래방이다. 과 연 방 안의 상자를 열어보니 TEAR OF SEAS가 있다. 그럼 이제 AR-GENTROCK으로 간다. 가서 AIR WALK를 써서 다시 STRATOS의 앞으로 간다. 그리고 그에게 BR-EATH OF AIR를 줄 것을 요구하 나, STRATOS는 그것이 없으면 앞 으로 페이건 사람들의 병치료가 불 가능해진다고 하면서 가져가지 말 라고 한다. 하지만 눈물을 머금고 가격가야 한다. 먼저 REVEAL 마 법을 쓰면 옆으로 BREATH OF AI-R가 나타난다. 그럼 AERIAL SE. RVANT 마법을 써서 먼저 BREA-TH OF AIR를 클릭하고 다음엔 아 바타를 클릭하면 가질 수 있다.

그럼 모든 준비가 된 것이다. 이 제 MYTHRAN에게 가서 SORC. ERER 마을에서 이상한 물건을 가 져 왔다고 한다. 그럼 MYTHRAN 은 그것이 BLACKROCK의 일부분 이라 한다. 그럼 그에게 완벽한 BL. ACKROCK을 만들겠다고 이야기 한다.

그러면 MYTHRAN이 BLACKROCK OBELISK OF GREAT TEMPLE을 만들어야 페이건을 빠져나갈 수 있다면서 자기자 그 과정을 도울 수 있는 마법을 알려주겠다고한다. 그 마법은 ETHEREAL TRAVEL 마법인데 이상한 차원의 세

계로 이동시켜 준다. 돈을 내고 마법을 배우고 마법책을 클릭하면 마법이 만들어진다. 이 마법의 재료는 다름아닌 여태까지 구한 4개 TIT. AN의 상징물이다. 마법을 쓰면 이상한 곳으로 이동된다. 바로 ET. HER 세계이다.



# 페이건과의 작별

이곳에서 할 일은 4명의 TITAN을 만나서 그들의 힘을 각각의 BL. ACKROCK에 담아서 그 힘을 아바 타에게 집중시켜 페이건을 탈출하 는 것이다.

동서남북 네갈래로 길이 나 있다. 먼저 서쪽의 불의 지역으로 가자. 이지역에선 ENDURE HEAT 마법 을 쓰고 다니는 것이 좋다. 먼저 시 작 지점에서 남동쪽으로 가서 다리 를 건너 전진하면 하얀 구슬이 여러 개 든 상자가 놓인 제단을 발견할 것 이다. 그걸 가지고 다시 올라와서 오른쪽으로 가다보면 이상한 별모 양의 문양이 땅에 새겨진 곳이 나온 다. 그 문양의 둘레의 구멍에 하얀 구슬을 다 끼우면 그 오른쪽으로 징 컴다리가 생긴다.

다리를 건너서 계속가면 PYROS 가 있다. 그는 왜 왔냐고 하면서 공격하기 시작한다. DAEMON을 두마리 불러내는데 가볍게 처리하고 TONGUE OF FLAME을 PYROS에게 써서 그를 봉인하면 다시 처음네갈래의 갈림길이 있던 시작 지점으로 이동된다. 그럼 이젠 북쪽의물의 지역으로 간다.







이동된 곳에서 서쪽으로 다리와 징검다리를 곧장 건너서 가면 HY. DROS를 만날 수 있다. TEAR OF SEAS를 쓰면 HYDROS의 힘도 얻 을 수 있다. 참고로 다리를 건너기 가 힘들면 AIR WALK 마법을 쓰면 된다.

다음엔 바람의 지역인 남쪽으로 간다. 가서 곧장 복쪽으로 올라가면 금방 STRATOS를 만날 수 있다. BREATH OF AIR를 써서 그의 힘 도 얻자.



이젠 마지막으로 동쪽의 땅의 지역으로 LITHOS를 만나러 간다. 길이 가장 길고 복잡한데, 먼저 북쪽으로 가다가 서쪽으로 가서 용암 지대를 건너고 계속 북서쪽으로 가다가 남서쪽으로 가면 LITHOS를 만날 수 있다.

HEART OF EARTH를 써서 그의 힘을 얻으면 이제 준비는 다 된 것이다. 중앙의 큰 PENTAGRAM에서 각각의 4곳의 지역을 향하는 방향에 그 지역에 해당하는 BLAC-KROCK을 놓는다. 그리고 OBEL-ISK TIP을 중앙에 놓고 클릭한 후 아바타를 선택하면 네명의 TITAN들의 힘이 아바타에게 모이게 된다. 그리고 난 후, OBELISK를 PEN-TAGRAM 가운데 아래의 나머지 빈자리에 옮겨 놓으면 BLACK GA-TE가 솟아오른다. 들어가면 아바타는 페이건을 떠나서 또다시 이상한 곳으로 날아가게 된다.....









# 약병 효력 일람

YELLOW (노란색)	치료(약함)
RED(빨간색)	치료(강함)
ORANGE (오렌지색)	마나 회복(마법 포인트 회복)
GREEN (녹색)	구역질이 난다. (먹어도 죽지는 않지만 먹지말 것)
BLUE (파란색)	수면제
PURPLE (보라색)	전투시 방어(죽지않는(UNDEAD) 생물에겐 소용없음)
BLACK (검정색)	투명 상태(가장 유용하다. 그러나 두루마리 투명상태 보다는 지속시간이 짧다)

# 즈O IIII I

U	LT -IET		
DEATH SE	DEATH SPEAK (Kall Wis Corp)		
효력	죽은자의 영혼과 대화가 가능하다		
재료	BLOOD, BONE		
<b>ROCK FLE</b>	ROCK FLESH (Rel Sanct Ylem)		
효능	플레이어의 몸이 돌처럼 단단해져서 상처를 입지 않는다		
재료	WOOD, DIRT		
효능	플레이어의 몸이 돌처럼 단단해져서 상처를 입지 않는다		

SUMMON DEAD (Kal Corp Xen) 대지의 동료인 죽음의 병사를 불러내어 플레이어의 가드로 사용하는 마 효력 범이다

재료	BLOOD, BONE, WOOD
OPEN GROUN	ID (Des Por Ylem)
효력	돌이나 기타 장벽을 열 수 있다

CREATE GOL	EM (In Ort Ylem Xen)
효력	사람 형태로 된 대지의 생물을 불러 풀레이어의 명령에 복종하게 한다
재료	BLOOD, BONE, WOOD, DIRT, BLACKMOOR

BLOOD, BLACKMOOR

WITHSTA	ND DEATH (Vas An Corp)
중력	
घन	이 예방 조처에 의해서 플레이어는 단 한번만 죽음에서 돌아올 수 있고
	모든 건강을 회복할 수 있다
재료	WOOD, DIRT, BLACKMOOR

(GRANT PEACE (In Vas Corp)		
효력	주위의 모든 적들에게 평화가 찾아온다	
재료	EXECUTIONER'S HOOD, BLACKMOOR	

CALL QUAR	CE (Kal Vas Ylem Por)
효력	지진을 일으킨다. 단! 플레이어 자신도 상처를 입을 수 있으므로 주의 해야 한다
재료	DIRT, BONE, WOOD, BLACKMOOR

# SORCERY 매법

OCUS를 놓고, 각각의 방위에 C. ANDLE을 놓고, CANDLE 가까이 에 REAGENT를 놓는다.

PENTAGRAM 안의 중앙에 F. 마법의 힘이 모이게 된다. 이렇게 FOCUS에 마법의 함이 모이게 하 는 것을 바인딩(BINDING)아라고 한다. 그 후엔 어느 때든지 주술자 그리고 주문을 외우면 FOCUS에 가 원할 때마다 사용이 가능하다.

## 포커스(FOCUS)

PENTAGRAM SYMBOL	이 포커스(FOCUS)엔 모든 마법의 바인딩(BINDING)이 가능하다. 그러나 기회는 딱 한번 뿐!
WAND	마법 「IGNITE」, 「EXTINGUISH」, 「FLASH」, 「FLAME BOLT」의 바인당 (BINDING)이 가능하다
ROD	「WAND」보다 더 많은 마법의 바인팅(BINDING)이 가능하다. 「ENDURE HEAT」, 「FIRE SHIELD」, 「ARMOR OF FLAMES」의 바인팅(BINDING) 을 할 수 있다
DEMON'S STAFF	파괴의 마법 바인딩(BINDING)과 「CREATE FIRE」, 「EXPLOSION」 마법 의 바인딩(BINDING)이 추가로 가능하다
DEMON'S TALISMAN	악마의 부적으로써 「SUMMON DAEMON」, 「BANISH AEMON」, 「CONFLAGRATION」의 바인딩(BINDING)만이 가능하다

## 방위 설명

는 일이라고 할 수 있다. 방위는 유 저측에서 PENTAGRAM을 보았을 때, 시계 방향 11시 방향이 PERI. VOLCANAE ZE이고, 오른쪽으로 차례로「PERIVOLCANAE PA」, MESOSTELAE PAJ, TAPHE-

아마 가장 힘든 것이 방위를 맞추 LION」, 「MESOSTELAE ZE」 그 리고 앞으로 마법 설명에서 RED C. ANDLE을 놓는 위치 외에는 BL ACK CANDLE을 놓으면 된다. 그 리고 재료들은 CANDLE 가까이에 놓는다.

## 미법 설명

EXTINGUISH(AL FLAM) RED CANDLE-ALL BLACK REAGENTS-PUMICE:

양쪽 PERIVOLCANAE와 APHELION

IGNITE(IN FLAM) RED CANDLE-APHELION

REAGENTS-ASH: APHELION PUMICE : 양복 PERIVOLCANAE

FLASH(FLAM POR) RED CANDLE-양쪽 PERIVOLCANAE의 APHELION

REAGENTS-ASH: 양쪽 MESOSTELAE PUMICE: APHELION

FLAME BOLT(IN ORT FLAM) RED CANDLE-PERIVOLCANAE ZE. M ESOSTÉLAE PA, APHELION

REAGENTS-ASH: MESOSTELAE PA PUMICE : PERIVOI CANAF ZE IRON: MESOSTELAE ZE

ENDURE HEAT(SANCT FLAM) RED CANDLE-양쪽 PERIVOLCANAE REAGENTS-OBSIDIAN:

양쪽 PERIVOLCANAE

IRON: APHELION

FIRE SHIELD(IN FLAM AN POR) RED CANDLE-양쪽 PERIVOLCANAE, MESOSTELAE PA

REAGENTS-ASH: MESOSTELAE PA OBSIDIAN-양쪽 PERIVOLCAANE IRON-APHELION

ARMOR OF FLAMES(VAS SANCT FLAM) RED CANDLE-양쪽 PERIVOLCANAE, MESOSTELAE ZE

REAGENTS-ASH: MESOSTELAE PA OBSIDIAN : 양쪽 PERIVOLCANAE BRIMSTONE : MESOSTELAE ZE

EXPLOSION(VAS ORT FLAM) RED CANDLE-PERIVOLCANAE PA, MESOSTELAE ZE, APHELION

REAGENTS-ASH: MESOSTELAE ZE PUMICE: PERIVOLCANAE PA IRON: MESOSTELAE PA BRIMSTONE: APHELION

CREATE FIRE(IN FLAM YLEM) RED CANDLE-양쪽 MESOSTELAE REAGENTS-ASH : 양쪽 MESOSTELAE PUMICE: PERIVOLCANAE ZE OBSIDIAN: PERIVOLCANAE PA

SUMMON DAEMON (KAL FLAM CORPXEN) RED CANDLE-양쪽 PERIVOLCANAE, MESOSTELAE PA, APHELION

REAGENTS-ASH: MESOSTELAE ZE PUMICE: MESOSTELAE PA OBSIDIAN : 양쪽 PERIVOLCANAE DAEMON BONE: APHELION

BANISH DAEMON(AN FLAM CORP XEN) RED CANDLE-양쪽 PERIVOLCANAE. MESOSTELAE ZE, APHELION

REAGENTS-ASH: MESOSTELAE PA PUMICE: MESOSTELAE ZE IRON: 양쪽 PERIVOLCANAE

DAEMON BONE: APHELION CONFLAGRATION

(KAL VAS FLAM CORP XEN) RED CANDLE-ALL RED

RAGENTS-ASH: MESOSTELAE ZE PUMICE : PERIVOLCANAE ZE OBSIDIAM : PERIVOLCANAE PA IRON : MESOSTELAE PA BRIMSTONE: APHELION

DAEMON BONE : 양쪽 PERIVOLCANAE, APHELION



# 부드러운 스크롤과 조작성이 돋보이는 국산 액션 기대작



# 프롤로그

100여년 전 평화롭던 로라시 아 대륙을 위협하던 사악한 마 룡이 있었다. 마룡은 자신을 로라시아의 신이라 자칭하며 자신에 대항하는 왕국들을 하 나하나 파괴해 나갔다.

자신의 힘을 자만한 마룡은 수많은 인간들을 제물로 바치 길 원했으며, 인간들의 생혈을 흡수하여 최강의 마신이 되고 자 하였다.

로라시아 각지의 왕국들에서 는 마룡을 제거하려고 수많은 용자를 파견하였으나, 어떤 보 검도 마룡의 강력한 비늘을 꿰 뚫지는 못하였다. 날이 갈수록 사람들의 희생은 늘어만 갔고 모든 희망은 사라지는 듯했다. 그러나…

대륙 북동부의 작은 왕국 바 마스의 젊은 황태자 그린스타 인은 위대한 빛의 신으로부터 신탁을 받아 마룡에 유일한 국 성이 되는 성스러운 금속 하르 티늄을 모으기 시작하였다.

하지만 세상에 존재하는 하 르타늄은 극히 소량 뿐이었다. 겨우 무기 두개와 방어구 두개 를 만들 수 있을 뿐이었지만, 그린스타인은 마법왕국 파르스 의 왕녀 레스피나와 힘을 합하 여 하르티늄의 무기와 방어구 로 마룡을 물리칠 수가 있었 다. 그후, 그린스타인은 레스피 나와 결혼하고 바마스 13세로 즉위하여 후세에 성왕의 이름 을 남겼다. 그리고 하르티늄의 병기들은 전설이 되어 바마스 왕국에 전해져 내려오게 되었 다.

역사는 되풀이 되는 것인가? 바마스 13세에 의해 제거된 마룡의 힘을 부활하려는 마법사가 나타난 것이다. 사키스키라 불리우는 사악한 마법사가 자신의 마법을 이용하여 바마스 왕국을 점령하고 바마스

왕국에 전해지는 하르티늄의 병기들을 봉인해버린 것이다. 그리고 바마스의 공주를 제물 로 바치는 금단의 의식을 통 해, 사라진 마룡의 힘을 부활 시키려는 음모를 꾀하는데…

부활의 의식까지는 앞으로 100일!

세계를 방랑하던 소년기사 리크니스와 파르스 왕립 마법 학원의 말괄량이 아이리스는 전설의 하르티늄 병기를 찾아 사키스키의 야욕을 분쇄하기 위한 모험을 시작한다.



# 캐릭터 소개

# 리크니스



전세계를 돌아다니며 수업을 쌓고 있는 18세의 방랑기사. 바마스 왕국 근처를 지나다가 릴리공주의 소문을 듣고 공주 를 구하기 위해 사키스키에게 도전한다. 검사인 아버지의 피를 이어 받아 강력한 검술을 구사하는 정의감에 불타는 소년이다. 빠 른 스피드와 삼각점프가 특기 이며 모든 종류의 검을 사용할 수 있다.

# 아이리스



마법의 나라 파르스 출신의 말괄량이 마법사. 파르스 왕립 마법학교의 재학생으로 마법 수행 여행 도중에 바마스 왕국 을 지나게 된다.

몬스터에는 강하지만 보석

에는 약한 성격으로 사키스키가 마력을 지닌 보석으로 몬스터를 지배한다는 이야기를 듣고 사키스키에게 도전한다. 강력한 마법공격과 이단점프가특기이다. 나이는 19세,

# 릴리공주



바마스 왕국의 아름다운 공 주. 나이는 17세이며 왕국 사 람들의 사랑을 한몸에 받고 있 다. 암흑 마법사 사키스키의 침략 이후, 왕성의 꼭대기성에 갇혀 있으며 사키스키에게 결혼을 강요받고 있다. 사키스키가 선언한 100일 이내에 그녀를 구하지 않으면……

# 사키스키



암흑용의 마법을 사용하는 사악한 마법사. 마력을 지닌 마석을 이용하여 강력한 마법 을 구사하며 4개의 크리스탈로 바마스 왕국을 봉인하고 있다.

그는 강력한 방어마법으로 몸을 감짜고 있기 때문에 어떤 무기나 마법으로도 상치를 입 지 않는다고 한다. 단지 성스 러운 힘을 지닌 하르티늄 소드 와 하르티늄 로드의 힘만이 그 를 무찌를 수 있다고 전해진 다.



# 플레이 방법

# 기본조작방법



# 응용기술



#### 삼각점프

리크니스 전용의 점프기술. 점프 도중 벽을 만났을 때 점프키를 누른 상태로 방향을 전환하여 벽을 차고 반대 축으로 점프한다.

리크니스는 점프 도중에 방향 전환이 불가능하므로 이 방법을 응용하여 여러가지 지향을 올라갈 수 있다

#### 2단점프

아이리스 전용의 점프기술, 점프 도중 점프하고자 하는 방향키를 누른 상태에서 다시 점프키를 누른다. 아이리스는 삼각점프가 불가능하기 때문에 2단 점프를 적 절히 구사하는 것이 관건이다





#### 압축점프

공격키를 누르고 손을 때지 않은 채로 대쉬(방향키연타) 를 한 후 점프키를 누른다.

그 자리에서 대쉬 점프가 모션압축으로 가능하며 여러 스테이지에서 유용하게 사용된다

#### 필살기

리크니스의 검과 아이리스의 로드에는 각각의 팔살기가 봉인되어 있다고 한다



검(리크니스 전용)

# 무기와 방어구



# 로드(아이리스 전용)



스테프를 보강한 것으로, 보다 강력한 화염마법을 사용할 수 있다

바람의 속성이 봉인되어 있는 로드로, 화염계보다 긴 리치의 공격이 가능 하다



플레임 로드

윈드 로드

#### 아이스 로드 하르타늄 로드 얼음의 속성이 봉인된 로 성스러운 속성이 봉인되 어 있다고 전해지는 바 드로, 리치는 짧지만 화염 계보다 강력한 공격이 가 아스왕국의 국보. 능하다 지금은 사키스키에 의해 왕성 지하얘 봉연되어 있



#### 가족 같은

가장 기본적인 갑옷 으로 30의 기본 생명 력(HP)을 가진다



여러개의 철판을 비 눌처럼 엮어서 만든 그리 비싸지 않은 감 옷. 생명력(HP)의 최 대처가 10포인트 중 가한다



#### 사슬 갑옷

활동의 편리를 위하여 여러개의 쇠고리를 엮어서 만든 갑옷으로 싱 당한 방어력을 가지고 있다. 생명력의 최대치(HP)가 20포인토 증가 하다

#### 플레이트 아머

가장 비싸고 가장 강력한 방어력을 가지고 있는 갑옷. 다른 갑옷과는 달리 사용자의 몸 사이즈에 따라 추문생산을 해야하 기 때문에 고가에 거래되고 있다. 생명력의 최대치가 30포인트 증가



#### 하르티늄 아머

바마스왕국에 전해 내려오는 성소러운 갑옷, 현재는 사키스키에 의 해 바마스 왕성의 지하에 봉인되어 있다. 마룡의 브레스에 대항하 기 위해 바마스 13세가 만든 갑옷이다









가장 기본적인 미법 사의 방어구. 이 만든다는 로브, 20의 기본 생명력 (HP)을 가진다

#### 앰핀 로브

숲속에 사는 앰프를 활동이 편리한 특징 물 가지고 있다. 생 명력의 최태치가 10 포인트 증가한다

#### 실크 로브

동방에서 수입했다 는 화려한 재질의비 단으로 만든 로보. 아법에 대한 저항력 이 강하며 생명력의 최대처가 20포인트 증가한다. 마법사가 장비할 수 있는 최

강의 방어구이다

#### 하르티늄 로브

바마스성에 전해 내 려오는 전설의 로브 사카스키의 데스 마 법(즉사 마법)용 막 용 수 있다고 한다

# 워프존과 5개의 오브





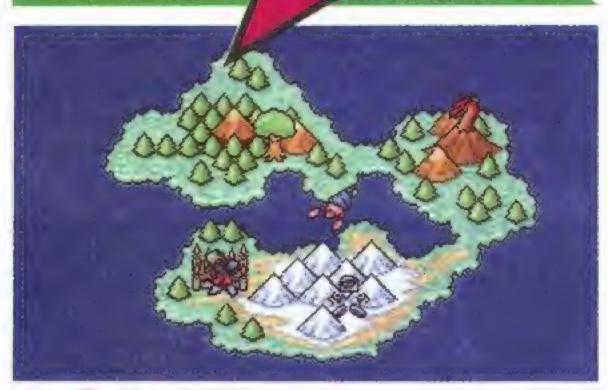




바마스 왕국의 곳곳에는 일 반적인 방법으로는 갈 수 없는 워프존이 존재한다. 각 스테이 지마다 최소한 1곳의 워프존이 있으므로 주의해서 찾아보도 록 하자.

워프존은 워프게이트로 연 결되어 있다. 워프게이트는 그 자체로 존재하기도 하지만 상 자 속에서 나올 수도 있다.

한편, 5개의 속성을 지닌 오 브(마법구슬)가 각 스테이지에 1개씩 등장하는데, 일반적으 로 워프존 내에 있다고 한다. 오브의 속성이나 능력에 대해 서는 알려진 바가 없지만, 그 옛날 바마스 13세를 도와 마룡 을 처치한 5명의 마법사들의 마법이 봉인되어 있다고 한다.





왕국의 동쪽에 위치한 울창 대한 나무 라이어스가 있다. 한 숲지대. 숲의 중앙에는 거 사키스키는 1000년이 넘도록

# 아이템



#### 동전

상점에서 병기 및 아 이템을 구입할 수 있



#### 상자

여러가지 아이템이 등 어있다. 그러나 때로는…



## 라디의 열매

HP 2(하토 1칸) 회복



라디의 약물

HP 완전 화복



#### 파란 두루마리

리크니스(또는 아이 리스)가 투명마법을 사용하게 된다



#### 낡은 두두마리

화면내의 모든 척(보 쇼 제와) 전병



#### 물을 스페셜

화면 내의 모든 적을 물물로 만들어 버린다



#### 폭탄

일정시간이 지나면 폭 발하여 리크니쇼(또는 아이리스)에게 데미지 를 입한다



#### 시계

제한시간율 증가시켜



#### IUP

캐릭터가 한명 중가한



#### 에릭서

리크니스(또는 아이리 소)의 HP가 0이 되었 울 때, 그 자리에서 완 전화목할 수 있다



#### 티켓

스테이지를 끌리어한 후에 상점을 이용할 수 있다

숲을 지켜오던 거목 라이어스 에 마법을 걸어 부하로 만든 후에 봉인을 지키게 하였다. 이번 스테이지에서는 바마스

스테이지 1-1

이 스테이지는 게임에 익숙 해지기 위한 연습용 스테이지 이다. 처음부터 등장하는 몰몰 중에서는 스몰(조그만 몰몰)로 분열하는 녀석이 있으므로 조 심하도록 하자. 몰몰은 패턴이 매우 단순하므로 그다지 어렵 왕국 특유의 야생동물 몰몰과 다른 동물들이 마법에 걸려 나 타난다.

지는 않을 것이다.

스테이지 곳곳에 숨겨진 동 전이나 돈주머니를 찾아 모아 두자. 스테이지 후반에는 상자 에서 티켓을 구할 수 있는데, 돈이 부족하므로 구경만 하도 록하자.

스테이지 중간에 두더쥐와

고슴도치가 무더기로 등장하는

곳이 있는데 근처에 몰몰 스페

셜을 사용하여 전부 몰몰로 만

들면 쉽게 처리할 수 있다. 스

테이지 후반에는 거대나무가

있는데 이곳에서 리크니스의

특기인 삼각점프나 아이리스의

이단점프를 마스터하도록 하



# 스테이지 1-2

이번 스테이지부터는 고슴도 치와 두더쥐가 다수 등장하므로 스테이지 1-1과는 달리 매우 어려운 편이다. 스테이지는 위쪽 코스와 아래쪽 코스의 두 갈래로 나뉜다. 위쪽이 비교적 쉬운 편이지만 상점에서 무기를 구입하려면 많은 동전을 모아야 하므로 아래쪽으로 가도록하자.





# 스테이지 1-3

S자형의 긴 맵을 따라가는 강제스크롤 스테이지이다. 전 체적으로 높이에 따라 3개의 부분으로 되어 있는데, 1층에 서는 그동안 위협적이지 않았 던 선인장이 플레이를 방해하 는 상당한 요소로 작용하므로 주의하도록 하자, 2층부터는 적들과의 전투보다는 점프 등 의 조작이 중요한 역할을 한 다.

한편, 2층 이후부터는 수퍼

몰(수퍼맨 복장의 날아다니는 몰몰)이 등장한다. 스테이지 후반부에 구할 수 있는 에릭사 는 매우 귀한 아이템이므로 놓 치지 않도록 주의하자. 에릭사 를 가지고 있으면 HP가 ()이 되었을 때 그자리서 HP를 보 충할 수 있다. 게임 전체를 통



|는 틀어상다 |지 중의하니 |사 |농 |사

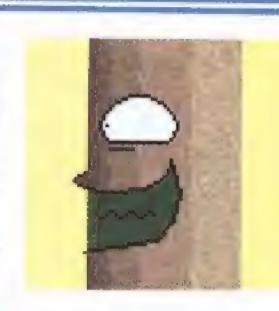
틀어 상당히 어려운 스테이지 중의 하나이다.





# 보스 라이어스

스테이지 1의 보스는 거대나 무 라이어스이다. 밤송이 공격 과 나뭇잎을 날리는 공격을 하 는데, 몇번 싸워보면 패턴을 읽을 수가 있다. 라이어스의 약점을 노리려면 아래쪽에서 튀어나오는 뿌리로 타이밍을 맞춰 다가가는 것이 중요하다.



# 등장 몬스터



리크니스의 마스코트적인 몬스터, 한마 디로 단순하기 그지없는 바보 몬스터이다

#### 몰몰

스몰

조그만 몰몰. 큰 <mark>몰을</mark>과 마찬가지로 무능 한 캐릭터이다





### 고슴도치

고슴도치의 유형은 두가지, 평상시에는 잠을 자고 있다가 공격을 받으면 깨어나는 부류와 가까이 다가가면 스스로 깨 어나는 부류이다



리크니스 근처에서 땅을 파고 나타나 공격을 한다. 워낙 스피드가 빠르기 때문에 2마리 이상 나타나면 매우 무서운 존재이다

#### 두더지

버섯

버섯 역시 두가지가 있는데 점프로 다가오는 밤색 버섯과 공 격을 받으면 대쉬해 오는 빨간 버섯이 있다



#### 선민장

고정형의 적이지만 다양한 공격 방법을 가지고 있다. 죽을 때 폭탄처럼 폭발하기 때문에 강제스크를에서는 위협적인 존 재이다





스테이지 1-3에 등장하는 날아다니는 몰몰, 말이 수퍼물이지 명청한 것은 일반 몰과 다를 바 없다

수퍼몰



왕국의 남쪽에 위치한 거대 한 화산지대. 사키스키의 부하 화룡 기가스가 봉인을 지키고 있다. 사키스키의 마법에 걸린 거대한 전감들과 불새들이 공

격해오며 정체를 알 수 없는 이상한 몬스터들이 출몰한다.

또한, 알케어스로 가기 위해 서는 채광을 위해 설치된 갱도 차를 타고가야 한다는데…

# 스테이지 2-1

스테이지 1과는 달리, 강력 한 적들과 힘겨운 지형으로 이 루어진 스테이지이므로 주의 를 기해야 한다. 특히 위스프 (불덩이 모양의 몬스터)는 움 직이지는 않지만 플레이에 방 해가 되고, 갑자기 여기저기서 튀어오르거나 아이템을 지키 고 있으므로 조심하도록 하자.

스테이지 중반에 두가지 갈 림질이 나오는데 위쪽의 언덕 은 아이리스의 2단점프로만 갈 수 있다. 그러나, 아래쪽이 어 렵기는 하지만 아이템도 많고 돈도 많이 벌 수 있으므로 아 래로 가는 것이 유리하다. 이 스테이지에도 워프게이트가 존재하는데 상상을 초월하는 곳에 있으므로 깜짝 놀라게 될

지도 모르겠다. 배경의 화산이 분출을 하면 비오듯 화산재가 쏟아지므로 화산 근처를 지날 때는 특히 조심하도록 하자.







# 스테이지 2-2

이곳이 바로 갱도차 스테이 지이다. 강제스크롤은 아니지 만 갱도차에서 떨어지면 즉사 이므로 사실상 강제스크롤이 나 다를 바 없다. 오히려, 좁 은 차위에만 있어야 하기 때문 에 매우 어려운 스테이지이다. 이번 스테이지는 전까지 볼품

없던 불새가 아주 어렵게 등장 하다.

갱도차 위라는 제약된 공간 에서 날아오는 불새를 피하기 는 매우 어려운 일이니까… 필 살기로 멀찌감치서 떨어뜨리 는 방법이 가장 손쉬운 방법이 다.







게임캠프 22

# 스테이지 2-3

그다지 어렵지는 않지만 여 기저기 숨겨진 아이템과 함정 이 많은 스테이지이다. 땅속에 서 거대한 손이 나타나 리크니 스를 집어 던지기도 하며, 상자 를 지키는 위스프가 나타나 공 격하기도 한다. 전체적인 난이



도는 쉬운 편이므로 보스전에 대비하도록 하자.





## 보스 기가스

스테이지 2의 보스 화룡 기 가스는 다관절로 움직이는 용 (동양적인 용이다)으로 멀리 화산을 들락날락하며 다양한 패턴의 공격을 해온다. 지그재 그로 움직일 때, 관절사이에 숨어서 머리를 공격하자, 몸통



을 공격하면 오히려 기가스가 점점 화가 나서 속도가 빨라지 게 된다.

# 등장 몬스터

사라만다

기어오면서 불을 뿜는 불도마뱀, 당치에 비해 황당한 불을 불으니까 접근서 주의하자

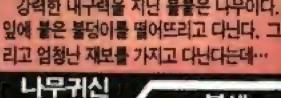
전감

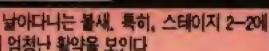
불새

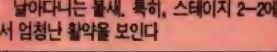


침을 기관총처럼 연사한다

강력한 내구력을 지난 불붙은 나무이다. 잎에 붙은 불덩이를 떨어뜨리고 다닌다. 그





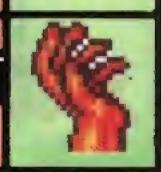




불의 정령, 쉽게 말해 도깨비불이다

위스프 화이트 핸드

갑자기 땅속에서 솟아나와 리크니스를 던 져버린다

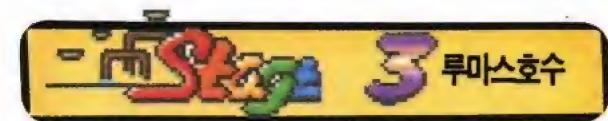




배경의 화산이 폭발할 때 비처럼 쏟아진

화산재





왕국의 서쪽에 위치한 거대 한 호수. 이곳에도 사키스키의 부하 나므가 봉인을 지키고 있 다. 나므는 거대한 소라게로

거대한 집게를 이용하여 모험 자들을 공격한다. 또, 호수를 건너기 위해서는 땟목을 이용 해야 한다고 전해진다.

## 스테이지 3-1

스테이지 3에서는 물에 빠지 면 즉사이므로 상당히 어려운 편이다. 또, 적들의 내구력이 높거나 아예 무적인 놈들이 많 아서 상당히 어려운 지역이다.

그중에서 스테이지 3-1은 비교적 쉬운 스타일이므로 물



로 떨어지지 않는 것만 주의하 면 클리어에 큰 문제는 없다.

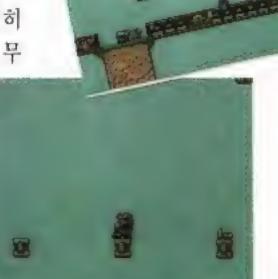




# 스테이지 3-2

스테이지 전체를 통하여 가 장 어려운 스테이지중의 하나 이다. 적들도 어렵고 지형도 어렵다. 이 스테이지는 특별한 공략법보다도 꾸준한 연습만 이 살길이다. 각 캐릭터의 점 프 특성과 공격 방식을 확실히 익히지 않았다면 이곳에서 무

척 고생하게 될 것이다. 이곳 에는 워프존도 있으므로 잘 찾 아보도록 하자.



# 스테이지 3-3

이곳은 스테이지 2-2의 갱 도차 스테이지와 비슷한 스타 일로, 뗏목을 타고 폭포를 내

려가야 한다. 좁은 장소에서 기동해야 하므로 어려운 스테 이지이다.



# 보스내므

거대한 소라게가 스테이지 3 의 보스이다. 다관절의 집게로 공격해 오는데 집게가 움츠려 드는 틈을 이용하여 머리를 공 격하자. 매우 강한 내구력을 가지고 있으므로 괴로운 스테



이지가 될 것이다.

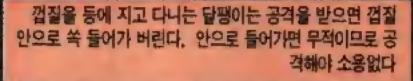
# 등장 몬스터



상자로 위장한 이 몬스터는 게임 전체를 통해 등장한다. 평소에는 일반적인 상자처럼 위장하고 있지만, 플레이어가 가까이 다 가가면 본색을 드러낸다

#### 미믹

#### 달팽이





물위에서 대기하고 있다가 리크니스가 접근하면 점프를 하여 공격한다. 보기보다는 상당히 까다로운 적이다

#### 소라



게



특별한 공격 패턴은 없지만 왔다갔다 하면서 리크니스의 움직임을 방해하다

내구력이 강하고 집게를 발사하는 가재이다. 집단적으로 모여시는 습성이 있으며 상당히 대적하기 힘든 몬스터이다

#### 가재





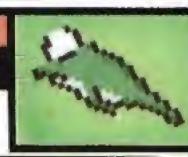
달팽이와 비슷하게 공격받으면 등껍질로 들어가 버린다. 그러나. 무적인 달팽이와는 달리 3번을 계속해서 공격하면 저지말 두 있다.

근데… 안으로 들어갔을 때 넘어가니까… 앗! 이게 뭐야!

#### 리크니스를 항하여 참프해오는 단순한 패턴의 몬스터

거북

#### 개구리







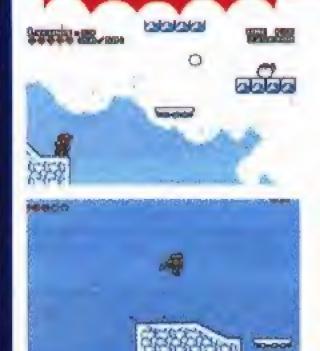
# 북빙원

왕국 북쪽에 위치한 얼음지 대, 거대한 얼음산과 얼음동굴 이 존재하는 곳이다. 온몸이 얼음으로 이루어진 아이스 고 렘이 사키스키의 명령으로 봉 인을 지키고 있다고 한다. 특 히 이곳에는 세계에서 가장 높 은 탑이 있다는 전설이 전해지 는데 그 탑의 꼭대기에는 엄청 난 보물들이 있다고 한다.



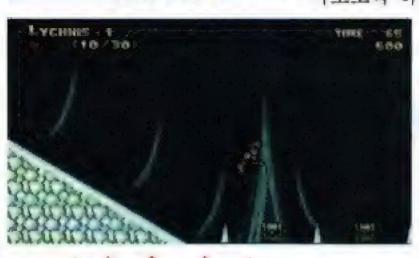
게임캠프 23

# 스테이지 4-1



거대한 얼음산을 넘어가야 하는데 중간에 실수하면 아래 에서 다시 도전해야하므로 실 수를 거듭하다보면 짜증이 나 기도 한다. 특히 눈덩이를 튕 기는 눈사람의 공격이 상당히 위협적이다.

산을 넘어가면서 많은 아이 템을 손에 넣을 수 있다. 이곳 에도 워프존이 있으므로 잘 찾 아보도록 하자!





# 스테이지 4-2

이번 스테이지는 얼음동굴을 통과하는 스테이지로 천정에서 떨어지는 고드름과 수많은 몬 스터들을 상대로 싸워야 한다. 스테이지 4-1에 비하면 상당 히 쉬운 편이니까 숨겨진 아이 템을 찾는데 주력하자.







# 스테이지 4-3

스테이지 4-2에 비하여 다 수의 몬스터들이 등장하고, 맵 이 길어서 상당히 어려운 코스 이다. 이곳에는 특히 워프존과 함께 숨겨진 장소들이 많다.

중요한 아이템을 많이 얻을 수 있는 곳이니까, 스테이지 5에 들어가기 전에 이곳에서 돈을 모아 장비를 갖추도록 하자.

# 보스 아이스 고램



스테이지 4의 보스는 얼음으로 이루어진 아이스 고렘이다. 강력한 아이스 펀치와 아이스 킥이 매우 위력적이다. 약점은 머리 부분으로 아이스 킥을 점 프로 넘으며 공격하도록 하자. 에 릭사를 꼭 가지고 가야 한 다.

# 등장 몬스터



아이스댄싱을 하면서 다가오는 거대한 곰이다. 칼로 공격 해서는 처치할 수 없으며 절벽 등에서 떨어뜨려야 한다

백급

눈사람

자신의 머리를 계속 생산해서 던진다. 특히 스테이지 4-1에서 공포스런 존재이다





슬라이팅, 눈덩이 등의 다양한 공격을 해 오는 이동 몬스터이다

펭귄

TIE

고드름에는 바닥형과 천정형의 2종류가 있다. 천정형은 천정에 매달려 있다가 캐릭터가 지나가면 떨어지고, 바닥형 은 바닥에서 플레이어의 이동을 방해한다





왕국 중앙에 위치한 거대한 성. 현재는 사키스키가 점령하 고 있다. 왕성의 지하창고에는 전설의 실버 소드와 실버 로드 가 사키스키에 의해 봉인되어 있다. 그리고… 최강의 암흑기 사 리델하트가 지키고 있다고 전해진다.

# 스테이지 5-1

바마스 성 침투 스테이지이 다. 여러개의 철문을 지나서 바마스 성 내부로 들어가는 것 이 목표이다. 좀비나 해골 그 리고, 유령 몰몰의 언데드 계 열 몬스터가 다수 등장한다. 성 내부에서 등장하는 나이트 는 빠른 스피드의 점프 공격으 로 상당히 어려운 몬스터이다.

스테이지 5는 전체적으로 지 형적인 어려움보다는 강력한 적 몬스터가 주류를 이루므로 검이나 갑옷을 정비하고 오는 것이 필수적이다.









## 스테이지 5-2

바마스성 지하로 내려가는 계단 스테이지이다. 이 스테이 지에 들어서면 뒤쪽에서 거대 한 쇠구슬이 굴러오는데, 마치 인디아나 존스를 연상시키는 장면이다. 쇠구슬만 조심하면 쉽게 클리어할 수 있다.







단이 이어지는데 나이트가 수

없이 등장하므로 매우 어려운

스테이지이다. 나이트는 같이

점프하면서 공격하는 것이 좋

이곳을 클리어한다면 하르

티늄 병기들을 지키고 있는 흑

기사 리델하트와 전투를 벌이

# 스테이지 5-3

드디어 하르티늄의 병기가 봉인되어 있는 바마스의 지하 이다. 엄청나게 긴 복도와 계











다.

게 된다.



# 보스 흑기사

하르티늄 병기를 지키고 있 는 리델하트는 빠르고 강력한 공격을 가하는 강력한 보스이 다. 대쉬 공격과 점프수리검 공격 등, 다양한 공격패턴으로 매우 어려운 상대이다. 양옆의 벽을 이용한 삼각점프로 승부 를 내자!



# 등장 몬스터



땅을 해치고 나타나는 온스터, 어디서 등 장할지 모르기 때문에 주의해야 한다

#### 좀비

#### 유령 몰몰

이 유령물물은 공격이 불가능하다. 따라 서 도망다닐 수밖에 없는데, 다행히 속도는 그다지 빠르지 않다





체스에 등장하는 할모양의 캐릭터로 빠른 속력으로 점프공격을 한다

#### 나이트

#### 쥐

성의 곳곳에서 리크니스들을 괴롭히는 존 재, 그다지 강하지 않지만 무리지어 나타나 열 장난이 아니다





공종을 날아다니는 두개골로, 사방에서 리크니스를 공격해온다

#### 해골

박쥐





바마스 성안에 서식하는 흡혈박쥐이다

# 마지막 전투

# 사키스키와의 결전

리델하트를 무찌르면 하르티 늄 병기들을 얻을 수 있다. 한 편, 사키스키는 릴리공주를 이 용하여 마룡 부활의 의식을 시 작하고 있다. 마룡이 부활되기 전에 사키스키를 막지 않으면 안되는데.....

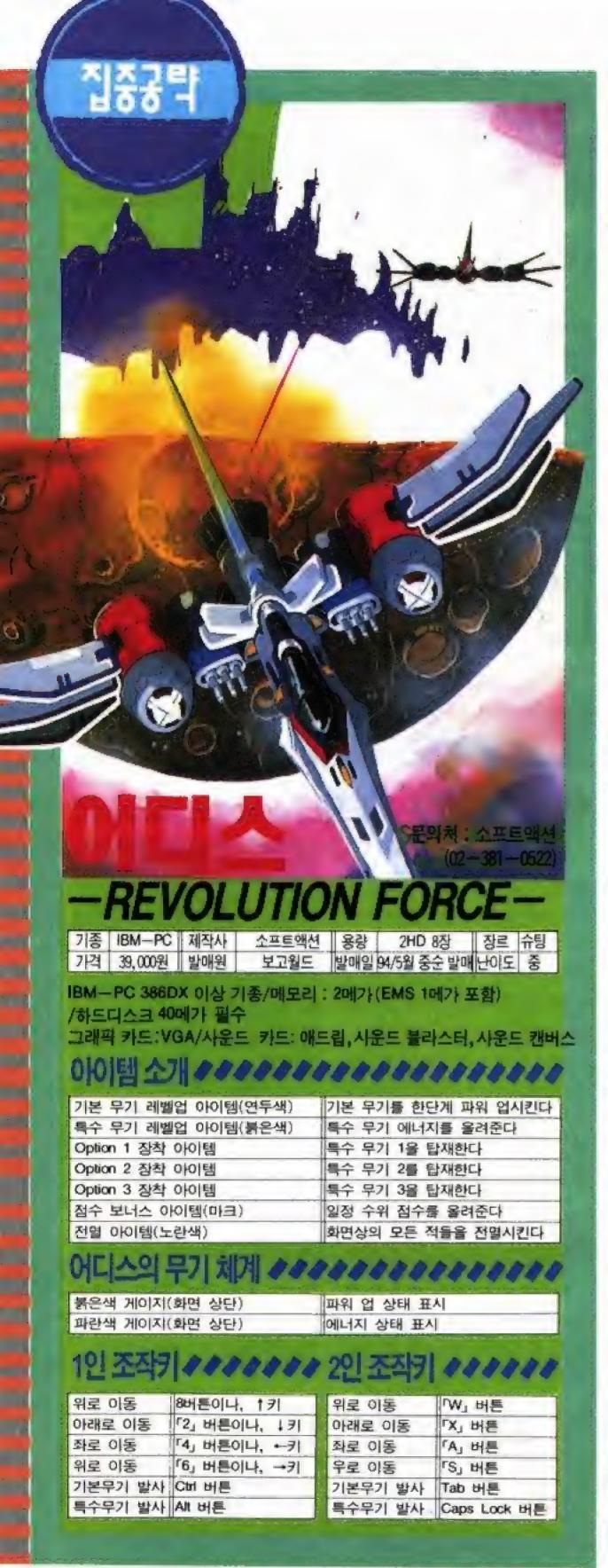
사키스키는 강력한 암흑마법 을 사용하는데 마법공격과 순 간이동 등 매우 어려운 상대이 다. 하르티늄 병기의 강력한 필살기로 장거리공격을 가하자.



# 마룡을 없애라!

사키스키는 결국 마룡을 부 활시키고, 마룡은 성을 폐허로 만들고 리크니스들을 공격해 온다. 최종 보스답게 황당한 난이도로 공격해 온다. 그동안 쌓은 기술을 마음껏 발휘하여 마룡을 없애기 바란다.

# \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

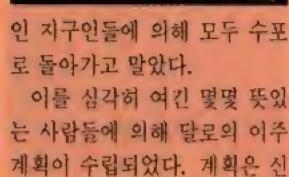


# 스토리

수많은 전쟁과 공해…

지구는 인위적인 지각의 대변 동으로 말미암아 점점 살기 힘 든 행성으로 변모되었다. 자연 을 되살리고자 하는 환경 개혁 운동이 시도되었지만, 여기적





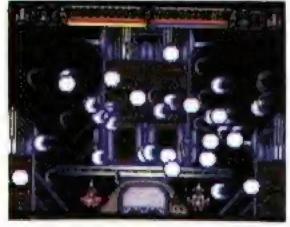




속히 이루어졌으며, 많은 인화

# 스테이지 1

지구와 달, 그리고 스스로 빛 나는 태양간의 상호 기하학적인 위치 관계는 예전과 변함이 없 다. 그러나… 지구의 내부 성분 은 이미 푸르름을 잃어버렸고

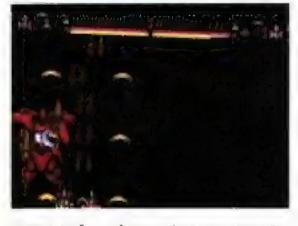




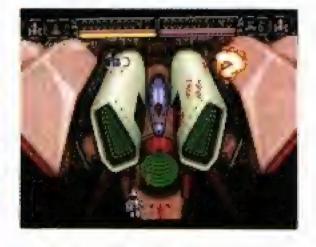


돌이킬 수 없는 죽음이 깊숙히 드리워지고 있었다.

달에서 출발한 도그라(DOG-



URA)와 자도즈(JARDOZ)는 거대한 소용돌이를 일으키며 운 용되는 운석들을 지나, 우주 정 거장을 거치면서 레이젠트군의



거센 저항을 받는다.

특히 주목해야 할 것은 IBM PC 사상 최대의 캐릭터인 모니 터 화면 8개 분량의 전함이 등장



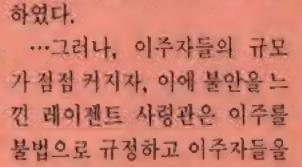












가 하루 빨리 이주하기를 희망

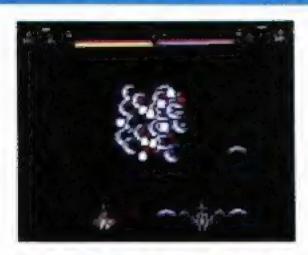




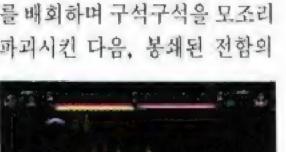




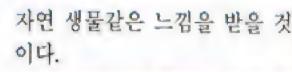
지구는 삽시간에 지옥을 방불 케하는 독재행성으로 변모했으 며, 이러한 참상이 달에 전해진 후 달의 평화정부에서는 지구의 레이젠트 사령관을 정벌하고 지 구인들을 이주시키기로 결정한 다.



적은 2대의 초거대 전함의 주위 를 배회하며 구석구석을 모조리 파괴시킨 다음, 봉쇄된 전함의



된다.







입구를 열고 전함 내부로 잠입

하는 것이다.

아주 까다로운 패턴으로 공격 해 오기 때문에 한시라도 방심 할 수 없을 것이다. 후반부에 등 장하는 전함의 대보스는 12개 의 관절로 공격하는 캄블로 슬 러브이며, 그를 제거함으로써





약점만 보이면 거칠게 공격해 오는 대보스 리아트 자안을 조 심하자. 이 보스는 여기저기서 갑자기 나타났다가 사라지며 아 군 캐릭터를 현혹시킨다. But!

기회를 잘 포착하여 집중적으로

공격을 가한다면 그리 어렵지

않게 이길 수 있을 것이다.

중앙 통제 시스템은 자연스레 무방비 상태가 될 것이다. 다관 절 보스 캄블로 슬러브는 굉장 히 부드러운 애니메이션으로 처



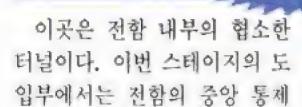
한다는 것이다. 스테이지의 목







# 스테이지 2



시스템을 파괴시키기 위해 편대 로 공격해 오는 레이젠트군의 Jxi-T형 방어 부대와 격돌하게

# 스테이지 2 이후의 비주얼 시나리오

도그라(DOGURA)와 자도즈 (ZARDOZ)는 대기의 저항 속 에서 중자력 입자를 날리며 해 방금 탐지되었음!"

"Lock되기까지 앞으로 15초



쳐나간다. 그때, 일리어너의 배 틀포트 INF-6식과 INF-8식 이 후방을 습격한다. 중력의 갑 작스런 변화로 역분사를 시도하 는 자도즈는 심한 충격을 받는 다. 뒤따라 쫓아오던 INF-6식 과 INF-8식은 중력의 궤도를 이탈하여 폭파된다.

여운이 채 가시기도 전에 해 드 업 디스 플레이를 통해 자동



추적 장치가 적 일리어너 순양 함을 Missile-Lock(목표 고 정)하고 있다는 것을 알아 차렸다.

"일리어너 순양함의 반응이





"라이즘 이슈 미사일의 에너 지 보충…Stand By!"

3...

2...

1 ...

"발사 ! ! ! "

도그라와 자도즈는 사정권 안으로 진입해온 일리어너 순양함을 향해 24개의 라이즘 이슈 미사일을 발사한다. 다수의 미시일이 순양함에 적중했고 이내우주의 깊은 심연으로 날려 버린다. 자도즈는 엔진의 연동 공류를 저지하며, 순양함의 파편을 지나 구름 속으로 사라진다.

# 스테이지 3

일리어너 순양함을 암흑으로 날려버린 도그라와 자도즈는 최 종 목표지인 초시공 레이젠트 요새를 찾아내기 위해 대기권를 지난다. 배경은 황폐된 지구 지



각의 표면과, 극심한 공기 오염



으로 변색된 자주색 구름들의 잔해이다.

풀 화면으로 세팅된 세미 3차 원 프로그래밍 기법과 다양한



화면 구성으로 분위기 전환이 리얼하게 묘사되었다. 보스로 는 지각의 표면이 폭파되며 생 긴 거대한 구덩이에 철저히 위 장하고 숨어있는 클리픈 요새가 등장한다. 미사일을 구석구석 쏘아대며 좌우로 움직인다: 히 트 포인트는 3곳이며 가운데 부 분이 가장 강력하다.



# 스테이지 3 이후의 비주얼 시나리오

방사선대의 하전 입자가 사막 고숙히 깔려있다. 악천우가 계속되는 이곳은 이미 지독한 열병이 휩쓸고 지나갔으며, 더러운 공기와 모래, 몇개월씩 내리는 폭우로 인해 생명체는 아무 것도 없다.

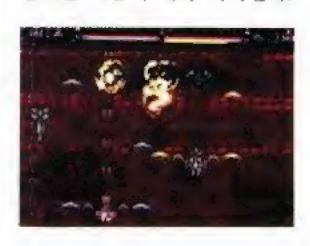
갑자기 우지직하는 소리와 함 께 이상한 에너지의 불빛이 번 씩하더니, 포악하기로 소문난 로지우스 2890의 초광자력 입 자가 미묘한 광채를 띄며 작렬 한다.

도그라는 재빨리 모래를 박차 고 계곡 밑으로 기체를 꺽어 몸 을 숨긴다. 뒤를 쫓던 로지우스 2890은 그곳의 길고 좁은 통로 에 이르렀지만 도그라는 보이지 않는다. 순간, 갑자기 뒷쪽의 절벽 바깥으로부터 사격이 가해 지고… 미사일의 공격이 빗발치 더니… 로지우스 2890의 두뇌 부를 박살낸다. 묵직한 파편의 조각들이 희뿌연 심연의 연기를 가르며, 모래 밑으로 사정없이 쳐박혔다. 곧이어 도그라와 자 도즈는 계곡밑으로 난 길을 돌 아 파로 물든 라이지언 도시로 향한다.

# 스테이지 4

방사능대의 하전 입자가 온 도시를 뒤엎어서, 더이상 생물 체가 살 수 없는 곳으로 전략한 곳이다. 싸움의 배경은 황혼에 서부터 늦저녁까지 이어지는 쌍 방간의 치열한 시가전에 달의 부대(MOON FORCE)가 휘말 리게 되면서 시작된다.

중앙의 요새를 방어하는 편대 들의 초중무장 Jx01-V형 모델 들이 대거 등장하면서 버티기 힘겨운 싸움이 계속 이어진다.



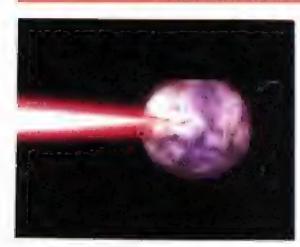




보스로는 다양한 무기를 지니고 있는 초공격형 포츄리컬 클레스 기종이며, 기습적인 공격과 손 가락 끝에서 쉴새없이 발포되는 미사일 공격을 조심해야 한다. 이번 스테이지에서는 구름들이 붉은색 도시에 비추어 XOR 효 과를 내는 것이 거의 압권이다. 웅장한 클래식 음악도 배경과 잘 어울린다. 다른 스테이지에 비해 난이도가 약간은 쉬운 편 이다.



## 스테이지 4 이후의 비주얼 시나리오



"디어너튼 Moon Base! 디어너튼 Moon Base! MOON FORCE는 지브로 초시 공 레이젠트 요새에 접근중!"

"ASK를 체크하고 좌표를 입 럭하시오!"

"174, 86, 4 레이 포브 주포의 지원사격 요망!!"

"174, 86, 4 레이 포브 주포의 지원사격 요망!!"

"알았다! Lock On!"

"자동 추적 장치 가동!!"

"래이 포브 에너지 레벨 상승 … Stand By…"

"주포의 에너지 레벨 상승

··· Stand By···"

"발사!"

평온한 우주 대해에 갑자기 초공간 폴트의 푸른 자기 폭풍 이 번쩍거리며 순식간에 주위를 압도하며 사라진다. …잠시후 …에너지의 불기둥이 작렬하며 지브로 초시공 레이젠트 요새의 표면 한퀴퉁이를 송두리째 꿰뚫 듯이 날려버린다.



이제 FB는 마지막 임무를 위해 공중을 선회하며 지브로 초시공 레이젠트 요새를 뚫고 들어간다. 자도즈와 도그라는 미로같은 터널들 속을 비행하며 막히는 곳이 있으면 미사일을 발사해 박살내면서 계속 전진한다. 공격 목표는 거대 요새의 자동 제어장치 시스템이닷!

# 스테이지 5



거대 요새의 내부로 진입했다. 이곳은 아주 고속으로 터널을 통과한다. 세미 3차원으로 구성된 5 스테이지는 마치 마지막 대보스를 만나기 전의 보너스 스테이지같은 느낌이다. 많은 아이템이 아군 캐릭터를 위

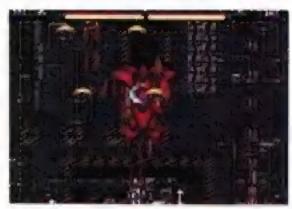


해 지원되고, 스테이지의 길이 또한 짧다는 느낌을 받았기 때 문이다. 하지만, 그렇다고 해서 안심할 수는 없다. 대보스인 글 로이언 휘트니는 엄청난 패턴으 로 무차별 공격해 오기 때문이 다. 가제 모양으로 생긴 이 보스 는 양팔을 늘어뜨리고 좌우로 움직이다가 사정거리에 들어오 면 가차없이 기체를 찍어내어 폭파시킨다. 또한, 3방향으로 미사일을 발사하며 맹렬히 공격 한다.

쉽게 보스를 이기기 위해서는 보스를 대하기 전에 반드시 특 수무기 아이템을 입수하고, 특 수무기 에너지를 넉넉히 채워두 기 바란다.

# 스테이지 6

마지막 스테이지이다. 이곳 에서는 적들의 편대 공격과 이 전에 등장했던 2마리의 보스가 차례로 등장하며, 이 보스들을 쓰러뜨렸을 때 마지막 대보스가 등장한다. 이중에서 2마리는 이 전 스테이지에서 이미 나온 보







스이지만, 한층 더 파워 업된 모 습으로 등장하기 때문에 약간은 고전하리라 예상된다. 대보스



에 대해서는 자세한 언급을 피 하겠다. 직접 대전하여 승리를 쟁취하기 바란다.

# 에펠로그(EPILOGUE)

도그라와 자도즈는 지브로 초시공 레이젠트 요새의 중심부 에 다다른다. 그곳의 핵은 달의 부대(MOON FORCE)의 공격 에 완전히 노출된 상태이다. 자 도즈는 플라즈마 에이플렛 융합 체를 핵내부에 떨어뜨린다.

서서히… 지브로 초시공 레이 젠트 요새가 붕괴되기 시작한다. 요새의 선체는 내부로부터 폭발을 일으키고, 순식간에 강력한 에너지 자기장 영역을 형성하며 지구 지각을 요동치게

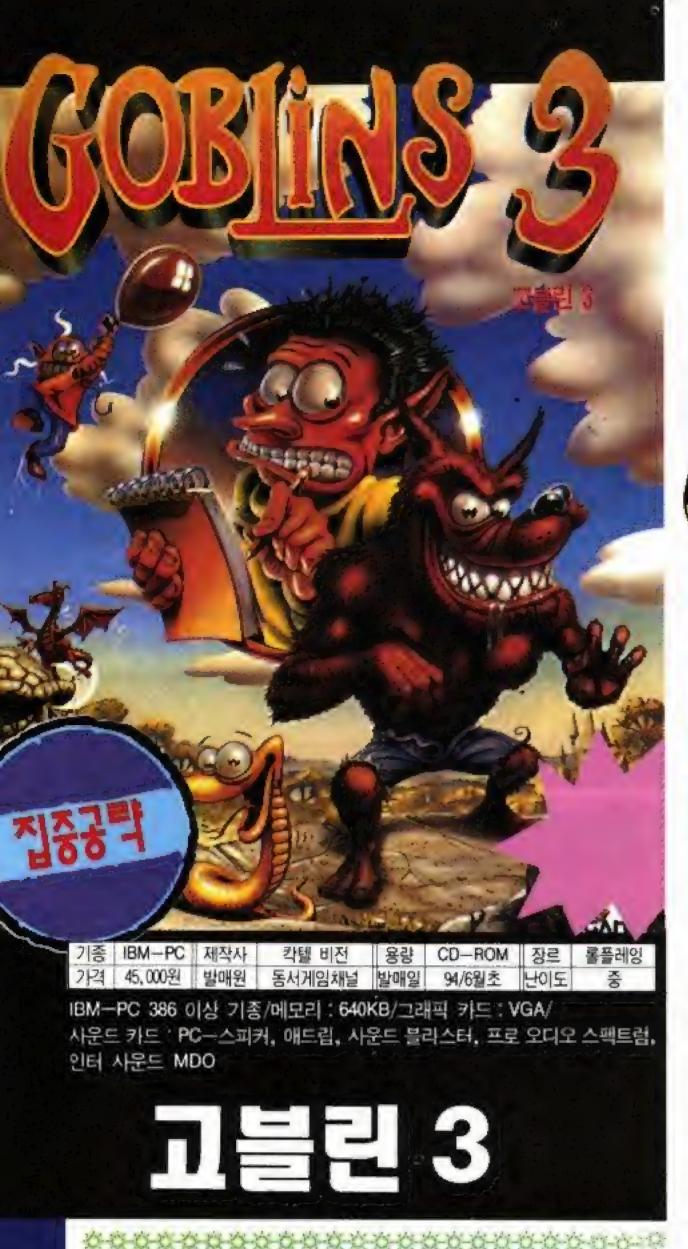


āltl

도그라는 전속력으로 급상승하여 에너지 자기장의 영역을 벗어나고 있다. 한동안 폭발은 계속되고, 급기야는 임계점의 한계를 넘어서 소용돌이친다. 결국…지구는 파괴된 것이다…

대양이 떠오른다… 빛은 우주 공간을 휘저으며 달과 기지(Moon Base)를 하나로 감싼다… 달의 표면과 평온한 별들의 모 습이 보이면서 개발전들의 이름 이 흘러가며 엔딩이 시작된다…





# 이 시대 최고의 신문기자 블런트가 펼치는 도저히 이해할 수 없는 이야기

코믹 어드벤처 게임의 대명 사「고블린 시리즈」의 제 3탄이 나왔다! 칵텔 비전(COKTEL VISION)사의 93년작「고블린 3」는 전편에 비해 월등히 향상 된 그래픽과 사운드를 과시하 며, 스크롤 화면 방식과 그림으로 지원되는 아이템과 메뉴로 더 재미있고 쉽게 게임을 진행 할 수 있도록 제작되었다.

. ,	The second second
SAVE	게임 저장 하기
LOAD	저장된 게임 불러오기
QUIT	도스로 나가기
VERSION	프로그램 버전
JOKER	각 판에 대한 힌트를 5번까지
	볼 수 있다
GOBLINS	각 판에 대한 고불린의 뉴스를
NEWS	볼 수 있다
INVEN-	「재산목록」가져고 있는 물건
TORY	을 보여준다
AIM OF	앞으로 모험하게 될 세계를 볼
SCREEN	수 있다
OPTION	음향 ON/OFF와 현재 시간 및
0	게임 시간을 알려준다

또한 상당한 난이도가 있어서 관련된 두개의 스테이지를 동시 에 풀어야 하는 경우가 허다하 며, 심지어 세가지 스테이지가 얽히고 설킨 경우도 있다.

고블린 3에서는 신문가자 고 블린인 블런트(Blount)가 지나 (Xina) 여왕과 보드(Bodd) 왕 과의 기자회견을 위해 두 왕국 을 찾아가는 모험을 하게 된다.



블런트는 첨프(CHUMP)라고 하는 우스꽝스러운 앵무새와함께 모험을 하게 되며, 상가(TOWN)에서는 훌버트(Fulbert)라는 뱀과 함께 모험을 하게된다.



# 스테이지 1

BOAT 型馬



낡은 배에서 불런트가 기지 개를 펴면서 모험이 시작된다. 블런트는 배를 떠나기 위해 밑 에 있는 낙하산(A parachute)을 집어보지만 낙하산은 바윗돌을 맞고 밑으로 떨어져 버린다. 으 으으… 어떻게 하지…? 우선 옆에 있는 골프채(A golf club) 를 집자. 계단으로 올라가서 매 둡(A kont)을 풀면 병에 갇혀있 는 얭무새(CHUMP)가 떨어진 다. 갖고 있는 동전을 이용해서 문 왼쪽에 달려있는 갈고리를 떨어뜨린 다음(Use COIN on SCREW) 갈고리를 고리에 걸 자. (Use HOOK on LOOP) 사 다리를 타고 올라가서 앵무새를 골프채로 치면(Use GOLF CL-UB on PARROT) 앵무새는 갑 판의 구멍에 처박히게 된다.

오른쪽 문 옆에 있는 상자에

서 후추(PEPPER)와 플런저 (PLUNGER)를 가진 다음 플 런저를 사용해서 앵무새를 갑판 구멍에서 빼내자. (Use PLUN-GER on CHUMP) 앵무새를 「A weight」로 보내고 블런트를 갈고리가 달린 곳으로 보내자. 앵무새가 밧줄에 매달리면 갈고 리가 구멍으로 들어가서 우산을 빼내는데 이것을 빨리 갖자. 그 런 다음 블런트를 오른쪽 끝에 있는 배의 손(A hand)으로 보내 고 앵무새를 오른쪽 문 아래에 있는 판석(A flagstone)으로 보 내면 블런트는 뱃머리 위로 올 라가게 되서, 뱃머리 위에 있는 이빨(TOOTH)을 가질 수 있게 된다. 배의 왼쪽 끝에 있는 나무 통(A barrel)에 탄 다음, 나무통 의 구멍에 우산을 걸고(Use U. MBRELLA on HOLE) 이빨을 사용해서 밧줄을 자르자.(Use TOOTH on ROPE) 그러면 블 런트는 나무통을 타고 밑으로 내려가게 된다. 과연 무사히 내 려갈 수 있을지…



# 스테이지 2

IDOL olole

블런트와 앵무새가 떨어진 곳에는 많은 괴물들이 있고 윗



쪽에 여자 고블린인 위노나 (Wynnona)가 잡혀있다. 우선 옆에 있는 우산을 가진 다음 구멍에서 나오는 바람을 타고 얼굴 모양의 석상에 올라가게 한후(Use UMBRELLA on HOT AIR) 석상의 이빨 빠진 구멍(A crevice)을 보게 한다. 여자 고블린에게 홀딱 반한 블런트는 그녀를 구하기 위해 괴물과 싸우기로 결심하게 된다.

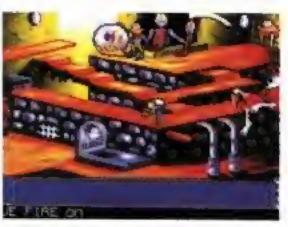
화면 오른쪽에 있는 괴물 허 쿨레스(Hercules)와 그로메론 (Gromelon)을 골프채로 때리 자. 그리고 밑에 있는 구운 빵조 각(A piece of toasted bread)을 집고, 과물 맥(Mac)에게 동전 을 준 후에 골프채로 때린다. 그 러면 괴물 맥은 날아가고 헬멧 이 떨어지게 된다. 떨어진 헬맷 에 구운 빵 조각을 넣은 다음, 골 프채를 사용해서(Use GOLF CLUB on TOASTED BREA-D) 빵부스러기(Crumbs)를 만 들어서 갖자. 석상 옆에 있는 판 석(A flagstone)으로 가서 점프 한 다음, 괴물 반자이(Banzai) 뒤에 있는 바위(A rock)로 가 자. 빵부스러기를 반자이에게 뿌린 다음 골프채로 때리면 괴 물은 날아가고 방패(A shield) 가 떨어지게 된다. 방패를 가진 후 옆에 있는 손(Hand)도 갖자.

괴물 켄도(Kendo)에게 손을 주고 골프채로 때린 다음, 방패를 괴물 잼블라(Zembla) 옆에 있는 나무가지에 걸어놓자.(Use SHIELD on BRANCH) 잼블라 뒤에 있는 바위(A lock)로 가서 후추를 뿌리면 괴물은 재채기를 하며 퉁겨나가고 나무봉(A billy club)만 남게 되는데 이걸 갖도록! 앵무새를 시켜 죄물 장고(Django)를 약올리게 하면 괴물도 똑같이 혀를 내밀며 약을 올린다. 이때, 괴물의 혀(A tongue)를 잡아당기면 괴물이 나가



떨어진다. 나무봉을 부서진 사 다리에 사용해서 사다리를 만든 다음(Use BILLY CLUB on LADDER) 바위가 있는 곳으로 올라가자, 앵무새에게 괴물 평 키(Punky)를 약올리게 하면 괴 물이 앵무새를 잡으려고 한다. 이때, 바위를 떨어뜨리면 괴물 이 바위에 깔리게 되고 갖고 있 던 미로의 열쇠를 떨어뜨리게 된다. 숨어있던 못된 마법사 포 볼러스(Fourbalus)가 미로의 열 쇠를 가지고 도망가게 되고, 여 자 고블린 Wynnona는 마법사 를 쏯아가게 된다. 이때, Bodd 왕이 나타나서 미로의 열쇠를 얻는 것을 방해했다는 이유로 블런트를 잡아가게 되고 괴물 늑대의 습격을 받게 된다.

시작된다. 화면 아래쪽를 찾아 보면 성냥(Match)이 있는데 이 것을 가집니다. 어두운 배경에 여러 곳의「A rough area」가 있 는데 성냥을 집은 위치에서 윗 쪽에 있는 「A rough area」에 성 냥을 사용하면 화면이 밝아지면 서 배경이 보이게 된다. 큰 잔 (Bowl)에 있는 국자(A ladle)를 가진 다음, 옆의 악마가 가지고 있는 큰 낫의 끝부분(A scythe) 을 부러뜨려서 갖자. 도깨비 불 의 굴(A den of will-o'-thewisp)이 세군데 있는데 낫(Scythe)을 사용해서 입구를 모두 연 다음, 맨 왼쪽에 있는 목매달린 인형의 물총(A syringe)을 자른 다. 인형의 가슴에 있는 안경 (Spectacles) 을 가진 후 위에 있 는 해골에게 씌운다. 해골의 머 리 뚜껑을 열면 파란불이 해골 안으로 들어가는데 머리 뚜껑을 닫았다가 다시 열면 파란불을 갖게 된다. 안경을 다시 갖고 성 냥을 사용해서 해적의 나무발에 불을 붙이면 노란불이 달라 붙 는다. 이때, 물주머니(Water)



를 사용해서 불을 끄면 노란불이 떨어져서 가질 수 있게 된다. 노란불을 큰 잔(Bowl)에 넣으면 글씨가 씌어져 있는 곳에 노란 버튼이 생기는데 이 버튼을 누르면 거울(Mirror)이 떨어지게 되는데 이것도 갖자. 국자를

사용해서 글씨가 씌어져 있는 곳의 피를 담은 다음, 오른쪽의 해적이 갖고 있는 빨간병에 붓 는다. 그러면 해적은 피를 마시 다가 병을 버리게 되므로 이 병 을 가질 수 있게 된다. 병을 빨 간불이 있는 곳의 받침대(PED-ESTAL)에 놓으면 빨간불이 병속으로 들어간다. 그런 다음, 파란불을. 큰잔에 또 넣으면 배 경이 녹색으로 변하면서 녹색 손이 나타난다. 녹색 손의 끝에 달린 코르크 마개를 가진 후, 거 울을 녹색 손에 꽂자. 빨간병의 입구를 코르크 마개로 막고 빨 간병을 집으면 빨간불을 가지게 된다. 국자(LADLE)를 사용해 서 큰잔에 있는 노란불을 빼낸 다음 빨간불을 넣으면 자주빛 유령(A Puple-ghost)이 나타 난다.

이 유령에게 안경(SPECTA-CLES)을 씌운 다음 큰잔에 있는 파란불을 빼내면 배경이 붉은색으로 변하면서 붉은 흡혈기 (A red Vampire)가 나타난다. 낫(A scythe)을 흡혈귀에게 사용하면 흡혈귀의 이빨이 된다. 이제 큰잔(Bowl)에 3개의 불을모두 넣으면 불꽃이 튀면서 끝나게 된다.

괴물 늑대의 습격을 받은 주 인공은 3일 동안의 정신착란 끝 에 의식을 회복하게 되고 Wynnona로부터 편지와 커지는 약 을 받게 된다. 편지를 본 블런트 는 Wynnona를 찾기 위해서 커 지는 약을 마시게 되고 약을 먹 은 블런트와 앵무새는 거대한 몸집으로 변한다.





독특하게도 이번 스테이지는 배경이 완전히 안보이고 주인공 인 블런트만 보이는 상태에서





# 스테이지 4

COUNTRY 컨트리

용이 나타나서 마을의 집을 불태우고는 어디론가 가버린 다. 옆에 있는 고인돌(A dolmen)을 가진 다음, 밑에 있는 조각돌(A sculpted stone)도 갖 는다. 블런트를 용 덫의 지레 (The lever of the dragon—trap)



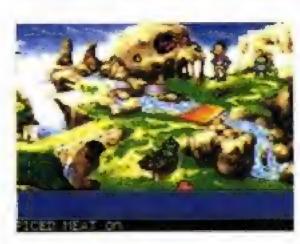
에 서있게 한 다음, 앵무새에게 고기를 건드리게 하면 블런트는 성 위로 올라가게 된다.

성의 왕과 대화를 하면 왕은 용이 기억을 잃어버려서 모든 것을 파괴할 것이라고 하면서 용에게 기억 회복제(Memorum)를 주려고 시도해 보았지 만 어떠한 것도 용의 시선을 끌 지 못해서 실패했다고 말해준 다.

성의 공주(The roof of the princess)와 대화를 하면 가시밭에 갇힌 기사를 구해달라고 한다. 밑에 있는 가시(Thems)에 고인 돌을 놓은 후, 기사(Knight Brayar)에게 가서 이야기를 하면 기사는 용의 기억을 되찾아 주 라고 하면서 기억 회복제(Memorum)를 주게 된다.

불난 집의 옆에 있는 맷돌 (Millstone)을 가진 다음, 웅덩

이(Basin)에 적시면 스폰지(Sponge)가 되고, 이것을 불난 집 에 사용하면 불을 끌 수 있다. 아래에 있는 포크를 가진 다음, 덫에 있는 고기를 빼내자. 기억 회복제를 웅덩이에 붓고 해골 바위의 코부분에 포크를 꽂는 다. (Use FORK on NOSTRIL)



고기를 포크로 꽂으면 양념이 안되서 맛이 없다며 용이 먹지 않는다고 한다. 고기에 양념을 하기 위해서는 여관(INN)으로 가야 한다.

PIKEPIK이라는 모기가 나 타나서 Wynnona가 상가에서 마지막 배를 타고 떠났다는 나 쁜 소식을 전해준다. 그리고 만 약 자기처럼 날고 싶다면 보통 크기로 돌아와야 한다며, 그러 기 위해서는 첫째로 아주 작게 되어야 한다고 알려준다.

시 간다.

용이 약을 탄 웅덩이의 물을 마시도록 하기 위해서 해골 바 위의 귓구멍을 동전으로 막은 다음, 포크에 고추양념이 된 고 기를 꽂아두면 용은 고기를 먹 고 매워서 약을 탄 웅덩이의 물 을 마시게 된다. 약을 탄 물을 먹고 기억을 되찾게 된 용은 블 런트가 잠시동안 가질 수 있게 된다. 해골 바위의 귓구멍에 있 는 동전을 다시 가진 다음 여관 으로 가자.

먼저 선장과 대화를 하면 선 장은 잃어버린 어음을 찾아달라 고 부탁을 한다. 앵무새를 손님 의 손(The customer's hand)에 서있게 하고 손님(A customer) 에게 각설탕을 주면 앵무새가 튕겨올라 매달려 있던 가죽끈 (A leash)을 떨어뜨린다.

생쥐가 갇혀있는 곳의 아래를 보면 주춧대(A pedestal)가 있

는데 이곳에 플런저(Plunger) 를 사용하자. 붙어있는 플런저 에 가죽끈(A leash)을 사용해서 올라간 다음 생쥐에게 동전을 주면 생쥐는 자기집의 열쇠를 준다.

생쥐네 집의 문(The door at othello's place)을 열쇠로 연 다 음, 열린 문으로 용을

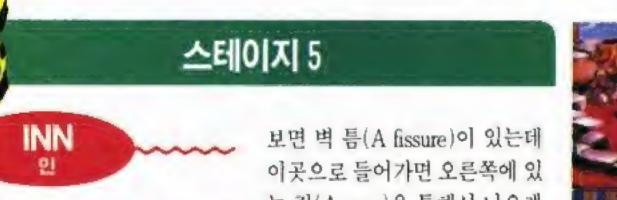
들여보내면 용은 어음(Bill)을 물고 나온 다음 돌아간다. 선장 (Captain)에게 어음을 주면 선 장은 친구인 상점주인에게 전해 주라고 하면서 편지를 준다.

가지고 있는 조각돌(A sculpted stone)을 코린(Korin)에게 준 다음, 코린 옆에 있는 코린 칼의 손잡이(The knob of korin's sword)를 본다. 그러면 칼 의 손잡이에 달린 마법의 구슬 을 통해서 블런트는 여자 고블 린 Wynnona를 보게 된다.



# 스테이지 6

FORTRESS





여관으로 오면 블런트와 앵 무새가 다른 사람들보다 작은 모습이 되어 있다.

숟가락(A Spoon)을 가진 다 음, 돌맹이(A stone) 위에 숟가 락을 놓는다. 오른쪽으로 와서 생쥐(Othello)가 갇힌 곳의 밑을

는 컵(A mug)을 통해서 나오게 됩니다.

아래에 있는 각설탕(Sugar) 을 가진 다음, 숟가락이 있는 곳 으로 다시 오자. 앵무새를 숟가 락 위에 서있게 하고 나서, 각설 탕을 숟가락에 던지면 앵무새는 고추양념(Paprika)이 있는 곳으 로 올라가게 된다. 앵무새가 양 념 냄새를 맡고 재채기를 하면 양념가루(A cloud of paprika)가 떨어지는데 이 양념가루에 고기 를 놓으면 조미고기(Spiced meat)가 된다. 이 고기를 가지 고 해골 바위가 있는 곳으로 다



이번 판에서는 여자 고블린 Wynnona를 조종하게 된다. 오 른쪽에 수도사가 앉아있는 곳을 보면 지팡이(A wand) 가 있는 데 이것을 갖자. 지광이를 사용 해서 수도사의 머리 위에 있는 부싯돌(A flint)을 건드려서 떨 어뜨리면 수도사의 얼굴 가면이 벗겨지면서 Ooya라고 하는 마 법사가 나타난다.

Ooya는 마법사 Fourbalus가 자기의 모든 주술이 담긴 가방 을 훔쳐갔다며 그 주술로 마법

을 사용할 것이라고 말한다. 부 싯돌을 사용해서 잉카 사람이 가지고 있는 피리를 부수자. (Use FLINT on PAN FL-UTE)

Small tube를 구멍에 꽂은 다 음, 부싯돌을 사용해서 안데스 지방의 피리(A flute from the Andes)를 만든다. 그리고 피리 를 잉카 사람에게 주면 피리를 부는데, 잠시 후, 콘돌(A condor)이 나타난다. 이때, 재빨리 마법사 Ooya를 콘돌에게 타게 하면 탑에 매달려있는 마법 가 방을 마법사 Ooya가 갖게 된다. 이렇게 해서 마법 가방을 되찾 은 마법사 Ooya는 마법을 사용 할 수 있게 된다.

왼쪽 위에 있는 화약나무 통 에서 화약가루를 가진 후, 괴물 (A little beast)의 털을 뽑아서 갖자. Small tubes를 구멍에 꽃 고 화약가루를 넣은 다음 심지

(WICK)를 꽂는다. 부싯돌로 다이너마이트에 불을 붙여서 바 위(A rock)에 던지면 바위가 부 서지고 대나무의 어린 싹이 보 이게 된다.

마법사 Ooya가 대나무에 마법을 걸면 대나무가 커져서 Big tube가 됩니다. 지팡이를 사용해서 투구를 쓴 해골(The remains of a conquistador)의 투구를 벗겨내서 가진 다음(Use WAND on HELMET) 오른쪽 끝에 있는 끈적끈적한 나무(Sticky bark)를 부싯돌로 때리면(Use FLINT on BARK) 끈끈이(Birdlime)가 흘러내린다. 빨리 헬멘에 담어! 담어!!

Small tube를 구멍에 꽂은 다음, 화약가루를 넣고 심지를 꽂으면 마법사 Fourbalus가 털이 난괴물을 돌멩이로 쫓아버리게 되고 심지가 메뉴에서 없어지게 된다. 심지를 꽂은 다이너마이 트에 끈끈이를 묻힌 다음 불을 붙이고 던지려고 하면 손에 붙어서 던지지 못하게 되고 그냥 폭발하게 된다. (다시 만들면 마음대로 던질 수 있습니다.)

마법사 Ooya가 해골(A skull)

에 마법을 걸면 해골에서 머리 털이 자라는데 이것을 뽑아서 심지로 사용한다. 이제 다이너 마이트를 만들어서 탑을 폭파하 자. 탑의 대들보(Beam), 벽돌 (A brick), 문(Door), 벽(Wall) 부분은 Small tube로 만든 다이 너마이트로 파괴할 수 있다. 탑 의 쇠살판(A grate), 작은 창문 (A little window)은 Big tube로 만든 다이너마이트로만 파괴할 수 있다.

탑의 문, 벽, 쇠살판을 파괴 할 때는 끈끈이를 사용해야 한 다. 탑의 모든 부분을 파괴하면 마법사 Fourbalus가 목걸이를 꺼낸다. 이때 여자 고블린 Wynnona가 마법사에게 말을 하면 마법사는 Wynnona에게 마법을 걸게 되고 Wynnona는 나비로 변해버린다.

이 장면을 본 블런트는 곤경에 처한 Wynnona를 빨리 찾아서 도와주어야 한다고 말한다. 생쥐네 집의 문에서 열쇠를 빼내 다시 생쥐에게 주면 동전을 되돌려 준다. 동전을 받은 다음 TOWN으로 가자



# 스테이지 8

GROCERY 그로싸리

상점주인에게 가서 동전을 먼저 준 다음, 선장에게서 받은 편지를 주면 상점주인은 편지를 꾸겨서 버리는데 버린 편지가 선반 위에 있는 쥐를 맞혀서 생쥐가 없어지게 된다. 상점주인은 선장이 돈을 빚지고 있다고하면서 편지를 갖고 온 블런트의 동전을 몰수해 버린다. 선반위에 있는 보아뱀의 알과 열쇠를 갖자.

왼쪽에 있는 계단으로 올라가서 열쇠로 월장석 등불(A m oonstone lamp)을 연다. 그러면 블런트가 늑대 고블린으로변하는 놀라운 장면이 연출된다.(이제부터 블런트는 달빛만보면 늑대 고블린으로 변하게된다)



화면 오른쪽 위에 있는 찬장 (Cupboard)을 들어서 내던지자. 다시 왼쪽 계단으로 올라간다음, 처마 끝(Comice)에서 뛰어내리면 찬장에 구멍이 난다. 구멍 속에서 망치를 꺼내서 가진 다음, 망치로 여행용 상자(A

travelling-box)를 내려친다. 상자의 부서진 구멍에서 새 유 인용 피리(Decoy)를 꺼내서 갖 자.

상점주인을 망치로 때려서 동 전을 되찾아 가진 다음, 옆에 있는 스파게티 국수가락(Spaghetii)을 갖는다. 상점주인 옆에 있는 항아리(Pot)를 열어보면 앵 무새가 나오는데 늑대로 변한 블런트를 보고 놀래서 도망을 간다.(이로서 앵무새와는 작별 이다!)

늑대 고블린을 소파에 올라가 게 하면 마구 뛰어서 스프링이 튀어나오게 됩니다. 이것을 밟고 전리품(A trophy of gidouille)이 있는 곳으로 올라간 다음, 망치로 전리품을 때리면 뿔(A horn of gidouille)이 떨어지는데 이것을 갖도록 하자. 그런다음 상가로 나간다.

옆에 있는 할머니와 말을 하면 지붕에 구멍이 나서 걱정하고 있다고 한다. 왼쪽 계단으로 올라가서 지붕 위로 올라간 다음, 지붕의 구멍이 난 곳에 우산을 넣는다. 그런 다음 할머니에게 다시 가서 말을 하면 고맙다고 하면서 온수병(A hot water bottle)을 준다. 온수병을 받은다음 왼쪽 계단 옆에 있는 연금 술사의 실험실로 가야 한다. 문에 있는 초인종을 누르고 들어가자.



TOWN



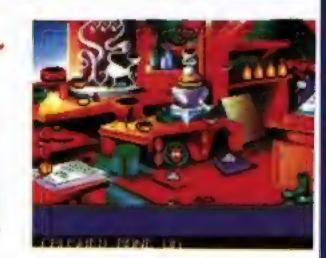
이번 판은 7, 8, 9 세판이 연 관되어 있어서 세 판을 여러번 오고 가면서 함께 풀어야 통과 할 수 있다. 상가에 오면 누군가 가 앵무새를 훔쳐간다. 먼저 앵 무새가 납치된 상점으로 들어가 자.

# 스테이지 9

LAB

설험실에서는 손을 조종해서 약을 만들어야 한다.

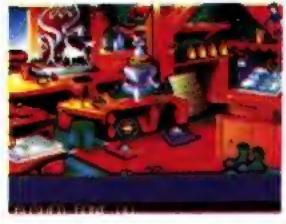
수도꼭지(A faucet)를 당겨서 그릇에 물을 받은 다음, 빈 솥



### 마법 실험실을 안전하게 사용하기 위한 조언

- 1. 오른손은 오직 물건을 잡는 일만 할 수 있다
- 2, 왼손은 오직 기계장치 조작만을 할 수 있다
- 3. 모든 제조 작업은 방안에서만 할 수 있다
- 4. 성공적으로 혼합된 약물은 반드 시 병에 넣어야 한다
- 5, 어떤 성분을 만들 때 Memorum이 사용될 수 있다
- 6. 성장제(Growixir), 가속제(Speediir)를 만들어서 사용한 다음, 날개 돋는 약(Flyixir)을 만들어야

(An empty hot-water kettle)에 붓는다. 솥에 스파게티(Spaghetti)를 넣은 다음 라이터(Lighter)로 불을 붙이면(Use LIGH-TER on HEATER) 삶은 스파 게티 국수가 되는데 이것을 혼 합기(A tridose mixer)에 넣는 다.



뿔(A hom of gidouille)을 재 떨이(An ashtray)에 놓은 다음, 라이터로 불을 붙여서 태운다. 불에 탄 뿔을 혼합기에 넣고 보 아뱀의 알을 온수병 위에 놓으 면(Use EGG on WARM, BO-TTLE) 알이 부화되면서 새끼 뱀이 태어난다. 뱀이 태어나면 서 얄 껍질(A egg shell)이 떨어 지는데 이것을 집어서 절구(A mortar)에 넣고 막자(A pestle) 로 빻아서 가루를 만든다.

알 껍질 가루(A crushed egg shell)를 혼합기에 넣은 다음, 왼손으로 혼합기의 작동스위치 를 눌러서 혼합기를 작동시킨 다. 3가지 재료가 섞이면서 약 이 만들어지는데 이 약이 바로 성장제(Growixir)이다.

성장제를 보아뱀의 새끼에게 먹이면 순식간에 커져서 큰 뱀 (Furbert)이 된다. 이제부터는 이 뱀과 함께 모험을 하게 된다. 성장제는 병에 넣지 않아도 사 용할 수 있으므로 그냥 상가로 되돌아 가자.

상가로 다시 나오면 블런트 옆에 뱀이 따라 다니고 마음대 로 조종할 수도 있다. 그리고 재 산목록을 보면 성장제가 있다. 식료품 상점으로 다시 돌아가 자. 상점 안으로 들어오면 블런\* 트는 다시 늑대 고블린으로 변 한다. 작은 탁자(The night stand)를 들면 밑에 비누(Soap) 가 있다.

뱀에게 비누를 쳐내게 해서 비누를 가진 다음, 왼쪽 끝의 선 반 위에 있는 스위치를 뱀이 누 르게 한다. 그러면 매달려 있던 고기가 밑에 있는 함정으로 떨 어진다. 늑대 고블련이 망치를 들고 이 함정으로 들어가면(U. se HAMMER on TRAP) 크로 코모스의 뼈(A bone of crocomoth)가 튀어나온다. 이것을 가 진 다음 상가로 다시 나가자.

식료품 상점의 입구 옆에 있 는 어린 식물(A young plant)에 게 성장제를 사용하면 식물이 길게 자란다. 오른쪽의 상가 입 구에 있는 레버(A lever)를 당기 면 위에서 밧줄에 매달린 대포 알(A cannonball)이 내려온다. 블런트를 대포알 위로 올라가게 한 다음, 뱀을 레버 위로 올라가 고 지붕 위로 올라가게 된다. 뱀 에게 길게 자란 식물을 타고 지 붕 위로 올라오게 한 다음, 굴뚝 왼쪽의 지붕 끝으로 오게 하면 몸통으로 다리를 만든다. 뱀을 밟고 옆집 지붕으로 건너가서 그곳에 있는 신발창(A shoe sole)을 갖는다.

다시 반대편 지붕으로 건너와 서 굴뚝(A chimney)을 통해서 밑으로 내려오자, 화분에 있는 꽃봉오리(A bud)에 성장제를 사용하면 길게 자라서 꽃이 피 게 된다. 뱀에게 화초줄기(Astem of floriane)를 타고 올라가게

하면 여자에게 겁을 준다. 여자 는 깜짝 놀라서 들고 있던 편지 를 떨어뜨리게 되고, 옆에 있는 꽃을 따게 된다.

뱀을 다시 올려보내서 여자를 또 놀라게 하면, 들고 있던 꽃을 떨어뜨린다. 이때 떨어진 꽃이 밑에 있는 하수도로 빠지기 전 에 재빨리 잡아야 한다. 꽃을 가 지고 다시 연금술사의 실험실로 가자.

물을 빈 솥에 부은 다음, 신발 창을 넣고 라이터로 불을 붙여 끓이자. 잠시 후, 삶은 신발창 (Boiled shoe sole)이 되면 혼합 기에 넣자. 크로코모스의 뼈(A bone of crocomoth)를 절구에 넣 고 막자로 빻아서 가루로 만든 다음, 가루(Bone powder)를 혼 합기에 넣는다. 꽃(A floriane) 을 증류기(STILL)에 넣고 라 이터로 증류기의 버너에 불을 붙이자.(Use LIGHTER on BURNER)

그러면 꽃 추출물(Extract of floriane)을 얻게 되는데 이것을 혼합기에 넣는다. 이제 왼손으 로 혼합기를 작동시키면 가속제 (Speedixir)가 만들어진다. 만 들어진 가속제를 혼합기 옆에 있는 병에 넣은 다음, 상가로 다 서 나가자.

상가로 나와서 재산목록을 보 게 되면 가속제가 추가되어 있 게 하면 블런트는 대포알을 타 다. 이 가속제를 블런트가 마시 게 하자. (Use SPEEDIXIR on BLOUNT)

> 암컷새를 본 수컷새는 홀딱 반해서 날뛰게 되고 이때 깃털

하나가 떨어지게 되는데 이 깃 털이 하수구에 빠지기 전에 빨 리 잡아서 실험실로 돌아오자.

깃털을 재떨이에 올려놓은 다 음, 라이터로 불을 붙여서 태우 면 깃털의 재(Feather ash)가 나 오게 되는데 이것을 혼합기에 넣는다. 기억 회복제(Memorum)를 증류기에 넣고(Use ME-MORUM on STILL) 버너에 불을 붙이면 기쁨의 눈물(Tears of joy)을 얻게 된다. 이것 또한 혼합기에 넣자.

수도꼭지 옆에 있는 대야(Basin)에 물을 부은 다음, 비누를 물에 풀어서(Use SOAP on W-ATER) 비눗물(Soapy water) 을 만든다. 동전을 집은 다음 그 걸로 선풍기를 돌아가게 한다. (Use COIN on FAN)

마우스의 오른쪽 버튼을 눌러



서 동전을 버리고 열쇠를 잡는 다. 열쇠를 비눗물에 담궜다가 선풍기에 대면 비누방울이 만들 어진다. 이 비누방울은 자동적 으로 혼합기에 들어간다. 이제 왼손으로 혼합기를 작동시키 자, 그러면 약이 만들어지는데 이 약이 바로 날개 돋는 약(A wing growing potion)이다. 날개 돋는 약을 혼합기 옆에 있는 병 에 넣으면 끝나게 된다.



먼저 마법사 Ooya와 말을 하 면 마법사를 마음대로 조종할 수 있다. 골프채를 낚시줄(A fi. shing line)에 사용하면 낚시대



(FISHING CANE)가 된다. 팽 창기계(An inflator)로 가서 풍 선을 만들면 풍선은 마법사가 있는 곳으로 간다.

마법사가 이 풍선을 잡으면 왼쪽에 있는 섬으로 건너가게 된다. 건너간 섬에 있는 A tuft

나타난다. 팽창기계에서 다시 풍선을 만들어서 마법사로 하여 NTRY OF FOLIANDER로 가

게 마법을 걸면 거인의 얼굴이 금 잡게 한다. 마법사를 밑으로 내려보낸 다음 TO THE COU-



# 스테이지 11

COLOSSUS



낚싯대를 사용해서 거인 (Colossus) 옆에 있는 쌍안경(A field-grass)을 갖는다. 마법사 를 삽(A shovel)으로 보내면 튕 겨올라서 투석기(Catapult)의 받침대에 올라선다. 블런트로 바꿔서 투석기의 조종 버튼(The control of the catapult)을 누르면 투석기의 받침대가 오른 쪽으로 움직인다. 그리고나서 화면 오른쪽에 있는 망원경(A telescope)을 보면 블런트가 배 가 있다고 소리를 친다.

그러면 거인은 투석기를 작동 시키게 되고 투석기 위에 있던 Ooya는 치즈조각(A piece of cheese)이 있는 곳으로 떨어진 다. 치즈조각에 마법을 걸면 치 즈조각에서 벌레가 나온다. 마 법사를 투석기로 오게 한 다음, 투석기 조종 버튼을 두번 눌러 서 받침대가 가운데에 오도록 하자.

이번에는 블런트를 삽으로 보 내서 투석기의 받침대로 올려보 낸다. 투석기 조종 버튼을 눌러 서 받침대를 다시 오른쪽으로 오게 하자. 그리고 마법사를 거 인 위에 있는 거인의 전리품 수 집판(Colossus' trophy collect-

ion)으로 보내서 마법을 걸게 하면 배의 그림자가 날아간다. 이것을 본 거인은 투석기를 작 동시키게 되고 블런트는 치즈조 각이 있는 곳으로 날아가게 된 다. 낚시대를 사용해서 치즈조 각에 있는 벌레를 꺼낸 다음 TO THE CLOUDS로 가자.

Ooya 앞에 있는 돌(A stone) 에 마법을 걸면 섬으로 건너갈 수 있는 다리가 생긴다. 벌레가 달린 낚시대를 구름 구멍(A hole in the clouds)에 넣으면 톱 상어(SAWFISH)가 낚인다. 거인의 위쪽을 보면 구름(A ∞mer of a cloud)이 있는데 낚시 대를 사용해서 구름을 거인의 머리 위로 끌어오자.

염소 옆에 있는 칼과 간헐천 (A geyser) 옆에 있는 모래주머 니(Bags)를 갖자. 모래주머니 를 기구에 넣으면(Use BAG on NACELLE) 기구가 아래쪽으 로 조금 내려온다. 이때 칼로 기 구에 매달린 모래주머니를 잘라 내면 모래주머니가 밑에 있는 염소에게 떨어져서 염소가 기절 하게 된다.

팽창기계에서 풍선을 만든 다' 음 재빨리 거인의 얼굴이 있는 곳으로 오자. Ooya에게 풍선을 잡게 하고 거인의 머리 위에 있 는 구름을 칼로 찌른다. (Use K-NIFE on CLOUD) 그러면 비 가 내리게 되고 비를 맞은 거인 은 재채기를 한다. 거인의 재채 기에 Ooya가 잡은 풍선은 간헐 천이 있는 곳으로 날아오게 된 다.

간헐천이 있는 곳에 보면 툭 튀어나온 구멍이 있는데 이곳에 Ooya를 서있게 한다. 그런 다음 수증기가 올라오는 맨 아래의 간헐천을 막으면 Ooya가 서있 는 곳으로 수증기가 올라와서 Ooya는 위쪽 섬으로 튕겨오르 게 된다. 기구에 매달린 모래주 머니를 칼로 잘라내면 기구가 수직으로 뜨게 되어서 Ooya가 탈 수 있게 된다. Ooya를 기구 에 태운 다음 간헐천 밑에 있는 모래주머니를 기구에 두번 넣으 면 Ooya가 빙산이 있는 섬에 내 릴 수 있게 된다.

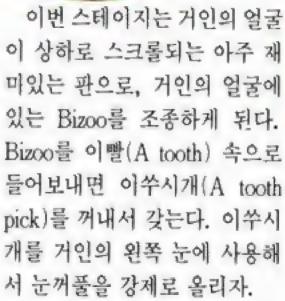
빙산을 보면 얼룩(A stain)이 있는데 이곳을 쌍안경(FIELD GLASS)으로 보자. 추위에 떨 고 있는 BIZOO가 보이게 되고 얼룩(A stain)은 Frozen Bizoo 로 바뀐다. Frozen Bizoo에

Ooya가 마법을 걸면 얼음이 녹 으면서 Bizoo로 된다. 이 Bizoo 를 가지고 TO THE COUN-TRY OF FOLIANDER로 돌아 가자,

투석기가 있는 곳으로 와서 The controls of the crushingrobot 버튼을 눌러서 받침대에 돌을 올려놓은 후 The controls of the catapult 버튼을 눌러서 받 침대가 왼쪽으로 오게 하자. 그 리고 Ooya를 거인의 전리품 수 집판으로 보내서 마법을 걸게하 면 거인이 투석기를 작동시키게 된다. 그러면 투석기에서 돌이 튕겨나가 거인의 투구를 박살낸 다. 재산목록에 있는 Bizoo를 거인에게 사용하면 Bizoo가 거 인의 얼굴에 떨어지면서 12 스 테이지로 가게 된다.

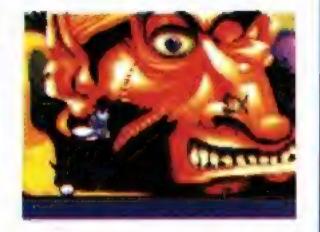


**BIZOO** 



그런 다음 Bizoo에게 왼쪽 눈 을 보게 하면 모래알(A grain of sand)이 눈알에 있다고 한다. Bizoo를 거인의 오른쪽 귀로 들 여보내면 왼쪽 눈에서 모래알이 튀어나오고 Bizoo는 거인의 위 쪽 귀로 나오게 된다.





콧구멍에 있는 코털(A hair) 을 잡아당기면 거인이 눈물(A tear)을 흘린다. 눈물이 흘러내 려가기 전에 빨리 모래알을 발 로 차야 한다. 그러면 모래알은 눈물을 타고 거인의 목부분으로 떨어진다. 다시 코털을 잡아당 겨서 눈물을 흘리게 한 다음, 눈 물을 타고 내려오자.

이때 갑자기 턱수염에서 아빠 빈대가 나타나 Bizoo를 주먹으 로 때리게 되고 Bizoo는 울어버 린다. 이제부터 Bizoo는 아빠 빈대에게 복수를 하게 되는데…

턱수염의 흉터 있는 곳으로 가보면 동생 빈대(BUGGY JR) 가 나타나는데 이쑤시개로 때리 자. 그러면 위에서 형 빈대

(BUGGY SR)가 나타나는데 다시 이쑤시개로 때리자. 이때 입 아래의 턱수염에서 빈대 자 배(MIMI BUGGY, LILI BU-GGY1가 나타난다. 이 빈대 자 매 역시 이쑤시개로 사정없이 후려치자. 그러면 왼쪽에서 엄 마 빈대(MA' BUG)가 나타나 는데 이 엄마빈대도 역시 이쑤 시개로 때리자.

드디어 흉터가 있는 곳에서 아빠빈대(PA' BUG)가 나타난 다. 빨리 아빠 빈대가 있는 곳으 로 가서 이쑤시개를 휘둘러 복 수를 하자. 그러면 모래알이 떨 어진 곳으로 내려갈 수 있다. 눈 물을 타고 모래알이 있는 곳으 로 내려와 모래알을 발로 차서 밖으로 떨어뜨린 후 TO THE CATAPULT로 가자.

거인의 빝을 보면 모래알이 떨어져 있는데 거인이 잡지 못 하게 한다. 톱상어(SAWFI-SH)를 기둥(A column)에 사용 하면 블런트가 톱질을 하다가 거인의 덫에 갇히게 된다. Ooya 를 에게 보내서 마법을 걸게 하

잠시 후, 블런트의 그림자가 살아나서 그림자를 조종할 수 였게 된다. 모래알을 투석기 속 에 넣는다. (Use SAND on MA-CHINE) 그리고 거인의 전리품 수집판에 마법을 걸어서 거인이 투석기를 작동시키게 하자. 그 러면 투석기가 망가지게 되고 투석기 속에서 톱니바퀴(A gear)가 튀어나오는데 이걸 갖자.

말하는 로봇(A talking robot)

에게 가서 칼로 로봇의 가슴을 연다.(Use KNIFE on RO-BOT) 가슴에 있는 구멍에 톱니 바퀴를. 넣으면(Use GEARING on HOLE) 로봇이 말을 하게 되 고 입에서 꽃가루(A sand of pollen)가 나온다. 여것을 가진 다 음, 거인의 얼굴에 떨어뜨립니 다. (Use POLLEN on COLO-SSUS)

거인의 얼굴로 오면 이마에 꽃가루가 있다. 코(The nose)로 가서 코를 때리면 거인이 코를 비빈다. 이때 Bizoo를 코로 다 시 보내서 서 있게 하면 코에 퉁 겨져서 거인의 이마로 떨어진 다. 꽃가루를 가지고 내려와서 다시 코로 온다.

콧구멍에 이쑤시개를 끼운 다 음(Use TOOTH PICK on NO-STRIL) 왼쪽 귀로 간다. 꽃가 루를 왼쪽 귀에 끼우고 옆에 있 는 목(The neck)으로 가서 점프 한다. 잠시 후, Bizoo는 점프하 다가 귓속으로 직행하게 되는데 왼쪽 귀에 있던 꽃가루도 같이 귓속으로 들어간다. 왼쪽 귀로 들어간 Bizoo는 오른쪽 귀로 나 오고 꽃가루는 콧구멍으로 내려 와 걸려있게 된다. 거인이 엄청 난 재채기를 하게 되는데…

블런트는 Xina 여왕과 만나게 되고 여왕과 대화를 하면서 기 사를 쓴다. 이 때 광대가 나타나 서 커튼을 열어버리게 되고 달 빛이 방안으로 들어오게 되고, 달빛에 충격을 받은 블런트는 늑대 고블린으로 변해버리고 만 T.

다. 이때 뱀이 튕겨올라 천장에 매달린 샹들리에(A chandelier) 에 부딪치게 되고 샹들리에가 흔들린다.

이때 늑대 고블린에게 왼쪽 옆에 있는 샹들리에를 잡게 하 면 샹들리에를 타고 벽난로 위 로 건너가게 된다. 벽난로 위에 있는 회향열매(Fennel)를 가지 고 내려와서 늑대 고블린과 뱀 을 오른쪽에 있는 문(A door)으 로 들여보내면 왼쪽에 있는 문 으로 나온다. 늑대 고블린올 A colonnade 왼쪽에 서 있게 하고 뱀을 A colonnade로 올려보내면 안경을 떨어뜨리는데, 늑대 고 블린이 이 안경을 잡으려고 발 버둥친다.

이때 뱀을 분수대(The fountain) 옆에 있는 환석(A flagst one)으로 보내자. 잠시후, 늑 대 고블린이 안경을 놓치게 되 는데 뱀이 받아서 옆에 놓는다. 이 안경을 쓰고 선반 위에 있는 양파를 갖자.(Use SPE CT-ACLES on ONION)

뱀을 양촛대(A candleholder) 위로 올려보내서 양초를 떨어뜨 린 다음 갖는다. 여왕에게 말을 하면 여왕의 호위병이 나타나서 장난감총을 쏘며 방해를 한다. 장난감총을 쏜 뒤 호위병이 웃 고 있을 때, 쟤빨리 망치로 호위 달빛이 사라진다. 또다시 충격 병을 때린다.(Use HAMMER on GUARD)

그러면 장난감총이 떨어지는데

KING

이것을 가진 후, 여왕과 대화를 하자, 여왕은 적국의 왕이 자신 의 조상이 신었던 슬리퍼를 훔 쳐갔다며 찾아달라고 부탁한 다. 여왕과 대화 도중 늑대 고블 린이 갑자기 여왕과 키스를 하 게 되는데 이 장면을 본 여자 예 언자(The pythia)는 깜짝 놀라 서 얼굴을 가린다. 이때 재빨리 여자 예언자에게 가서 마술봉 (A magic wand)을 훔치자.

손같이 생긴 3개의 A candlestick(촛대)가 있는데 먼저 가운 데에 있는 촛대에다 양초를 꽂 고 마술봉으로 불을 붙이면 (Use WAND on CANDLE) 블 런트의 그림자가 나타난다. 불 이 꺼지면 양초를 빼서 왼쪽에 있는 촛대에 꽂은 다음, 마술봉 으로 불을 붙인다. 불이 또 꺼지 면 다시 오른쪽 끝에 있는 촛대 에다 양초를 꽂고 불을 붙이면 블런트의 그림자가 분수대의 입 올 크게 벌려준다. 늑대 고블린 을 분수대의 입(The mouth of the fountain)으로 들어가게 하 면 Bodd 왕이 있는 궁전으로 가 게 된다.

늑대 고블린은 Bodd 왕의 궁 전으로 와서 Bodd 왕과 대화를 하면서 기사를 쓴다. 이때 광대 가 나타나서 커튼을 닫아버려서 올 받은 늑대 고블린은 블런트 의 모습으로 되돌아온다.

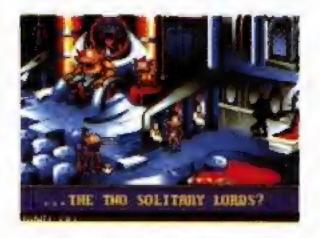


# 스테이지 13





이곳은 Xina 여왕의 궁전으로 써 궁전 가운데에 Xina 여왕이 앉아있고 계단에 뱀이 있다. 뱀 을 야채(Vegetables)가 있는 곳 의 접시(A plate) 위에 있게 한 다음, 늑대 고블린에게 야채 냄 새를 맡게 하면 접시를 내리친



이곳은 Bodd 왕의 궁전이다. 왼쪽 위에 보면 나비가 갇혀있 는데 이 나비가 마법에 걸린 Wynnona이다. 먼저 Bodd 왕에 게 충성의 증표를 주어야 궁전 을 돌아다닐 수 있다. 재산목록 에 있는 손을 Bodd 왕에게 주면 뱀이 나타나게 되고 마음대로 돌아다닐 수 있게 된다. 나비가 갇혀있는 곳에 Bodd 왕의 아들

인 Tibo가 앉아 있다. 이 아이에 게 총을 주고 옆에서 졸고 있는 야만인(Fil the barbarian)에게 회향열매(Fennel)를 주면 이것 을 먹고 벌떡 일어난다.

뱀을 야만인이 잡고 있는 창 (A javelin) 위로 올라가게 하면 상들리에를 건드려서 흔들린다. 샹들리에가 오른쪽으로 기울어질 때, 바로 옆에 있는 샹들리에를 잡게 하면 나비가 갇혀 있는 곳으로 건너간다.

나비에게 말을 하면 Bodd 왕 은 Xina 여왕의 궁전에서 Bodd 왕의 조상의 해골(The skull of king Bodd's ancestor)을 찾아주 면 Wynnona를 풀어준다고 약 속한다. 접시(Dishes)를 가지고 용맹한 병사(Man the Intrepid) 에게로 가자. 양파를 먹고 병사 에게 말을 하면 병사가 냄새에 질려서 도끼를 놓친다.(Use ONION on MAN) 이때 도끼를 빨리 갖자.

Bodd 왕의 옆에 있는 A buffoon 왕자에게 마술봉을 준 다음 (Use WAND on BUFFOON) 바퀴벌레가 꽉 찬 구멍(A hole full of cockroaches)으로 뱀을 보 내면 머리를 넣는다.

그러면 바퀴벌레가 튀어나오 고 Bodd 왕은 바퀴벌레를 잡으 려고 슬리퍼로 내리친다. 이때 A buffoon 왕자에게 접시를 주 면 접시를 돌리고 Tibo가 접시 를 향해 총을 쏜다. 그러면 Bodd 왕이 들고 있던 슬리퍼 (The slipper of xina's ancestor) 가 떨어진다. 빨리 주워서 3개 의 촛불이 켜져있는 촛대로 가 자, 마술봉을 사용해서 가운데 촛불을 끄자.(Use WAND on CANDLESTICK) 그러면 늑대 고블린의 그림자가 나타나서 말 을 한다. 오른쪽에 있는 촛불을 끄고 다시 맨 왼쪽에 있는 촛불 을 끄면 늑대 고블린의 그림자 가 분수대의 입을 크게 벌려준 다. 동전을 사용해서 분수대의 입으로 들어가면(Use COIN on

MOUTH) Xina 여왕의 궁전으로 다시 돌아가게 된다.

뱀을 야채가 있는 접시 위로 보내서 늑대 고블란에게 야채 냄새를 맡게 하면 접시를 내리 친다. 샹들리에가 흔들리면 늑 대고블란에게 샹들리에를 잡게 해서 샹들리에를 타고 벽난로 위로 건너가자. 벽난로 위에 있 는 항아리(A pot)를 열어보면 요리사가 들어있다. 요리사는 자신이 만든 여왕의 과자를 여 왕의 고양이가 훔쳐먹는다며 복 수를 해주겠다고 한다.

항아리 안으로 도끼를 넣어주자. 아래로 내려와서 벽난로의 The fireplace로 가서 숨으면 광대들과 호위병이 나타난다. 항아리에서 요리사가 나타나면 뱀을 양촛대(A candleholder) 위로 올려보내서 해골을 떨어뜨리고 매달리게 한다. 이때 요리사는 고양이를 향해 도끼를 던지게 되는데 도끼는 매달려있는 해골의 줄을 끊게 되고 해골이 떨어진다. 해골을 가진 다음, 여왕에게 슬리퍼를 준다.

여왕은 신비한 미로의 승리자 가 되어 돌아오면 Wynnona에 게 걸린 마법을 풀어주겠다고 약속합니다. 분수대의 입으로 들어가서 Bodd 왕의 궁전으로 다시 가자.

Xina 왕국과 Bodd 왕국은 국 민들에게 신비한 미로로 들어가 게 될 새로운 2명의 도전자를 똑 같이 발표한다. 곤경에 빠진 블 런트는 미로로 먼저 들어가서 살짝 빠져 나온 다음, 늑대 고블 린으로 변신해서 2명의 도전자 가 들어가는 것처럼 속임수를 쓴다.



# 스테이지 15

CHESS BOARD

체스보드

이번 스테이지는 손을 조종 해서 체스를 두어야 한다. 체스 를 두기 위해서는 우리편의 말을 구해야 하고 체스판에 올려놓을 말을 만들어야 한다. 먼저 TO THE STORY BOOK으로자,



BOOK



기하학 책(A geometry book) 에서 3번 뛰면 책에 있던 화살표 (Arrows)가 밑으로 떨어진다. 책에 있는 나무구멍(A hole in the tree)에 화살표를 넣으면 활 의 사수(BOWMAN)를 갖게 된 다.(Use ARROWS on HOLE IN TREE)

책의 오른쪽 끝(Right corner) 으로 가서 다음 페이지로 넘긴 다. 뱀을 먼지더미(A heap of dust)로 보내고 잉크 붓(An ink brush)을 가진 후에 계산표(A sheet with calculations) 옆으로 오자. 뱀에게 먼지더미를 치게 하면 먼지가 떨어지고 늑대 고 블린이 먼지 냄새를 맡으면 재 채기를 한다. 이때 계산표에 있 던 숫자들이 사방으로 흩어지는 데 숫자 9는 거미가 잡고 있다. 0(A zero)을 제외한 나머지 숫 자를 모두 가져야 하는데 사람 사진(A shrink) 왼쪽에 걸려있 는 6자도 가져야 한다.

늑대고블린을 거미옆으로 보 낸 다음, 뱀을 달빛의 풍경(A scenery in the moonlight)으로 보내면 달을 가리게 된다. 그러 면 늑대 고블린은 잠시동안 블 런트로 변하게 되는데, 이것을 본 거미는 놀라서 도망치고 9자 를 가질 수 있다.

조각에 대한 책(A sculpture book)에 들어가면 컴퍼스(CO-MPASS)를 가질 수 있다. 종이 (A sheet of paper)가 있는 곳으로 가서 컴퍼스를 사용하면 숫자 8을 그리게 된다.(Use CO-MPASS on SHEET) 이것을 가진 다음 잉크병(An ink bottle)에 숫자를 모두 넣고(O은 제외) 잉크붓을 병에 넣으면 잉크 붓에 잉크가 묻어서 잉크를 쓸수 있게 된다.

마차(A wagon)가 그려진 그 림으로 가서 잉크붓으로 말을 그린 다음, 동전을 마차의 바퀴 로 사용하면 마차가 움직여서 대리석 덩어리(Blocks of marble)를 얻을 수 있다. 그림에 대 한 책(A drawing book)으로 들 어가서 분필(CHALK)을 갖자.

조각말(A horse) 을 가진 다음, 나무 자(A wooden ruler)를 도끼로 자르면 나무덩어리(Blocks of wood)를 가질 수 있다. 이야기 책으로 가서 성이 있는 왼쪽 페이지에 잉크붓을 사용하면 길을 그란다. 성에서 기사를 불러내서 기사에게 말을 보여주면 기사는 말을 타게 되고 기사를 가지게 됩니다.

책의 오른쪽 끝(Right corner) 으로 가서 다음 페이지로 넘기 면 집이 있는 그림이 나온다. 잉 크붓을 사용해서 남자 그림을 그라면 노래를 부르게 되는데 집안에 있던 여자가 물을 뿌려서 잉크로 그린 남자를 지워버린다. 한번 더 남자 그림을 그리면 남자는 그림 안에서 작은 만돌린을 꺼내서 노래를 부른다. 그러면 여자는 또 물을 뿌려서 남자를 지우게 되고 작은 만돌린은 책 아래로 떨어진다. 만돌린을 가지고 TO THE CHESS BOARD로 가자.

채스판으로 오면 궁수와 기사가 체스판 위에 놓여있고 말을 만들기 위한 재료도 체스판 주위에 모두 있다. 컴퍼스로 대리석 덩어리에 표시를 하자. 오른 손으로 망치를 잡고 왼손으로 조각칼(A Chisel)을 잡아 망치질을 한다. (Use HAMMER on CHISEL)

그러면 늑대 고블린의 모양 (Were-Blount, the rough figure)이 만들어진다. 이것을 페인 트통에 넣어서 색깔을 입힌 다음, 잉크붓으로 얼굴을 그리면 THE KILLER가 만들어진다. THE KILLER를 체스판에 위로 올려보내자.

분필(A chalk)로 나무 덩어리에 표시를 하자. 오른손에 망치, 왼손에 나무조각칼(A wood chisel)을 잡고 망치질을 하자. 잠시 후, 블런트의 모양(Blount, the rough figure) 이 만들어지는데 이것을 페인트통에 넣고 잉크붓으로 얼굴을 그리면 THE LOVER가 만들어진다. THE LOVER를 체스판 위에 올려놓고 마우스로 체스판을 클릭하자.

이제부터 체스를 두어야 한다. 궁수를 맨 오른쪽에 있는 녹색 뱀의 칸으로 옮기면 활을 쏴서 성문 앞에 있는 병사를 없앤다. 기사를 청색 뱀 칸의 아래쪽 청색 칸에 놓고, 궁수를 기사가 있던 녹색 칸으로 옮기면 활을 쏴서 성문 위쪽에 있는 병사를 없앤다. 궁수를 왼쪽 옆의 녹색 뱀 칸으로 옮기면 활을 쏴서 성

문 위에 걸려있는 열쇠를 떨어 뜨린다. 그리고 궁수를 체스판 맨 밑에 있는 청색 뱀 칸의 오른 쪽 위에 있는 녹색 칸에 놓는다.

THE KILLER를 성문 위쪽의 빨간 레버가 있는 황색 뱀 칸으로 옮기면 레버를 움직인다. 그러면 왕 아래에 도끼를 든 거인은 밑으로 빠지게 되고 도끼만 남는다. 기사를 나무뿌리가 있는 녹색 칸으로 옮긴 다음, 다시 도끼가 있는 칸의 아래쪽 청색 칸으로 옮긴다. 기사를 왕의 왼쪽 황색 칸으로 옮기면 왕의기사가 나타나고, 말을 탄 기사는 왕의기사와 결투를 벌인다.

잠시 후 말을 탄 기사는 왕의 기사를 없애고 황색 칸을 차지 한다. 이제 THE KILLER를 도 끼가 있는 칸으로 옮기면 왕은 궁지에 몰리게 되고 THE KI-LLER가 왕을 제거한다.

이제 시종(THE CHAPE-RON)도 체스판에서 쫓아내 버리자. 오른손으로 공(Balls)을 잡고, 왼손도 공을 잡으면 공을 서로 받으면서 재주를 부리다가 공을 떨어뜨린다. 이때 떨어진 공이 돼지를 맞혀서 돼지 등에 금이 간다. 돼지 등에 난 틈으로 동전을 집어넣으면 돼지 몸통옆에 문이 생기고, 여관에서 만났던 생쥐(OTHELLO)가 나온다.

만돌린(The mandolin)을 오 른손이 먼저 잡게 한 다음, 왼손 으로 The soundhole of the mandorin을 치게 하면 생취는 이 소 리를 듣고 돌아버린다. 쥐 (THE RAT)를 체스판에서 THE KILLER 아래의 청색 칸 에 놓으면 시종이 기겁을 하고 도망가 버린다. THE LOVER 를 시종이 있던 청색 칸에 놓고 THE LOVER에게 작은 만돌린 (A small mandolin)을 주자, 그



러면 THE LOVER는 만돌린을 치면서 노래를 한다. 이 소리를 듣고 탑에서 Wynonna가 나오 게 되는데 Wynonna는 THE LOVER를 보고 홀딱 반해버린 다.

이제 THE LOVER를 성문 앞에 놓고 열쇠로 문을 열고 들 어가자, 드디어 체스판의 사랑 이 이루어지는 것이다.



MRRORS



이곳은 위와 아래의 배경이 비슷한 거울의 방이다. 밑에 불 런트가 있고 위에는 블런트의 반영(Blount-reflection)이 있다. 달걀(The universal Egg)을 집어서 달걀을 시간의 거울 (The mirror of Time)에 넣으면 병아리(BABY CHICK) 가 된다. 병아리를 통로(A passage)에 넣으면 위쪽 통로로 나오게 되는데 이 병아리를 블런트의 반영이 갖게 하자.

블런트의 반영을 야위어지는 거울(A Thining mirror)로 보 내, 병아리를 거울 속에 넣으면 홀쭉해져서 나온다. 홀쭉해진 병아리를 통로에 넣어서 밑에 있는 블런트가 잡게 한 다음, 병 아리를 작은 손의 구멍(The access to the small hand)에 넣으면 시간의 거울 아래쪽으로 나와서 버튼을 누르게 된다. (Use TH-IN B. CHICK on SMALL HA-ND) 그러면 늙은 악마의 시계 (The clock of the old demon)의 작은 바늘이 12시의 위치에 온다. 병아리를 살찌는 거울(A fattening mirror)에 2번 넣어서 살찐 병아리로 만든 다음, 통로에넣어서 블런트의 반영이 갖게하자.

블런트의 반영을 큰 손의 구 멍(The access to the big hand) 으로 보내면 살찐 병아리를 넣 고 시간의 거울 위쪽으로 나와 서 버튼을 누르게 된다. 그러면 늙은 악마의 시계의 큰바늘이 12 시에 오게 되고 시계종이 울 리게 되어서 늙은 악마가 깨어 난다. 살찐 병아리를 야위어지 는 거울에 넣어서 보통 병아리 로 만든 다음, 통로에 넣어서 불 런트가 가지게 하자. 병아리를 시간의 거울에 넣어서 암탉 (HEN)으로 만든 다음(Use BABY CHICK on TIME MIR-ROR) 살찌는 거울에 넣어서 살 찐 암탉(FAT HEN) 으로 만들 자. (Use HEN on FATT MIR-ROR) 그리고 TO THE BRAIN 으로 가자.



# 스테이지 18

BRAIN 브레인

미로의 성으로 오면 블런트 의 몸에서 늑대 고블린이 분리 된다. 늑대 고블린을 기억의 창 문(The window of memory)으로 보내서 유리를 깨뜨리게 한다. 그리고 블런트가 스위치(A switch)를 누르면 기억의 창문에 블런트의 친구들이 나타난



다. 스위치를 계속 눌러서 Colossus(거인)의 얼굴이 나오면 늑대 고블린에게 거인의 얼굴을 때리게 하자. 그러면 거인의 얼굴에서 모래알(A grain of sand)이 떨어지는데 빨리 줍자.

늑대 고블린을 빨간 스위치 (A switch)가 있는 곳으로 오게 한 후, 빨간 스위치를 움직이게 하면 철도가 움직인다. 철도를 오른쪽으로 고정시키고 늑대 고 블린을 차(The vehicle of the nervous impulse)에 타게 하면 시 각의 호수(The lake of vision)에 떨어진다.

늑대 고블린을 시각의 호수에 들어가게 해서 호수에 눈이 생기게 한 다음, 늑대 고블린을 빨간 스위치가 있는 곳으로 다시보내자. 블런트를 차에 태워서시각의 호수로 떨어지게 한 다음, 호수의 눈에 모래알을 떨어뜨리면 호수의 눈에서 물고기가들어있는 물방울이 올라온다.

블런트를 내려오게 한 다음, 다시 차를 태워서 호수로 떨어 뜨리면 물방울이 터지면서 안에 있던 물고기는 날아가 버린다. 물고기는 날아가다가 잠깐 멈추 게 되는데 이때 재빨리 늑대 고 블린으로 빨간 스위치를 움직여 서 철도를 가운데로 고정시킨 다음, 차에 타게 하면 튕겨나가 서 멈춰 있는 물고기를 잡게 된 다. 그러면 물고기를 타고 용을 유인하는 피리(An imprisonneddecoy for a dragon)가 있는 곳까 지 날아갈 수 있다.

피리를 주먹으로 쳐서 아래로 떨어뜨리고 우물(A well) 로 들 어가서 밑으로 나온 다음 출입 구(A door)로 들어가서 오른쪽 으로 나오자, 호수의 눈에 다시 모래알을 사용해서 물방울이 올 라오게 하고 빨간 스위치를 움 직여서 철도를 다시 오른쪽으로 고정시키자. 블런트를 차 옆에 두고 늑대 고블린을 차에 태워서 물방울이 터지게 한다.

늑대 고블린을 빨간 스위치가 있는 곳으로 오게 한 다음, 빨간 스위치를 움직여서 철도를 가운 데에 오도록 고정시킨다. 블런 트를 차에 태우면 튕겨나가 물 고기를

잡게 되고 피리가 있는 곳까지 날아간다. 용을 유인하는 피리 를 가지고 시각의 호수 위쪽에 있는 식물의 싹(A bud)이 있는 곳으로 오자. 식물에게 성장제 를 사용하면 줄기가 길게 자라 게 되고 이 줄기로 뱀을 올려보 내면 줄기를 타고 올라가서 단 추를 누른다. 그러면 청각의 하 늘(The auditory pavilion)로 갈 수 있는 발판이 생기는 것이다. 청각의 하늘로 가서 피리를 불 면(Use DECOY on PAVIL-ION) 작은 용이 나타나는데 성 장제를 주면 본래의 크기로 돌 아온다.

용을 타면 꼭물(Grain)이 있는 곳으로 갈 수 있다. 살찐 닭을 풀어서 곡물을 모두 먹게 하면 어리석음의 낱알(A grain of folly)만 남게 되므로 이것을 갖자. 오른쪽 문으로 들어가서 왼쪽문으로 나온 다음, 꿈의 웅덩이(The puddle of dreams)에서 피리를 분다. (Use DECOY on PUDDLE) 그러면 용이 다가와서 웅덩이를 불로 태우고 꿈의왕국의 열쇠(The key to the realm of dreams)만 남는다.

열쇠를 가지고 울타리(The fence of modesty)가 있는 곳으로 와서 피리를 불자.(Use DE-COY on FENCE) 그러면 용은 울타리를 불로 태워서 없애버리자. 숨겨진 아름다움의 상자(The box of the hidden Beauty)로 가서 열쇠로 상자를 열면(Use BOX KEY on SMALL BOX) 아름다움의 연고(Ointment)를 얻게 된다. 이 연고를 가지고 TO THE MIRRORS로

가자.

늙은 악마에게 어리석음의 낱 알을주면(Use FOLLY GRAIN on OLD DEMON)악마는 산산 조각이 나고 추함의 추출물(An ugliness extract)이 떨어진다. 추함의 추출물을 블런트의 반영 이 가지게 한 다음, 블런트의 반 영과 블런트를 맨 왼쪽에 있는 아름다움과 추함의 거울로 오게 한다. 블런트가 먼저 아름다움의 거 울을 보고 아름다움의 연고를 사용하면(Use OINTMENT on BEAUTY MIRROR) 미남이 된다. 이때 블런트의 반영에게 추함의 거울을 보게 하면 추함 의 추출물을 얼굴에 바르고 추 한 모습으로 변한다. 미남이 된 블런트와 추남이 된 블런트의 반영은 거울로 들어가 출구로 나간다.



# 스테이지 19

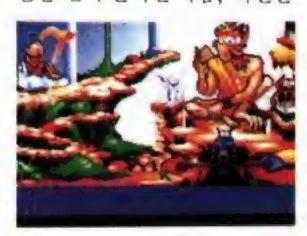
GODS 가트

늑대와 인간의 얼굴이 합쳐 진 신이 있는 곳이다. 왼쪽에는 천사가 있고 오른쪽에는 악마가 있다. 뱀은 암컷뱀을 만나서 따라가 버린다. 신의 사람 얼굴 (The positive pole of the divinity)에게 말을 하면 신의 머리에 달려있던 시간의 실(A yam of time)이 떨어진다.

울타려(A fence)는 도끼를 사용해서 부수고, 오른쪽에 있는 벽(A wall)은 망치로 부순다. 왼쪽에 있는 초인종(A bell)을 누르면 손이 나와서 웅덩이에 있는 쇠사슬을 잡아당긴다. 다시 오른쪽에 있는 초인종을 누르면 또 다른 손이 나온다. 그러면 웅덩이에 있는 쇠사슬을 서로 잡아당겨서 줄다리기를 하게 되고 웅덩이의 물은 빠진다.

이때 늑대 고블란을 쇠사슬 위로 올라가게 하면 튕겨올라서 신이 가지고 있던 신성한 악보 (A sacred score)를 떨어뜨리게 된다. 신성한 악보를 가진 다음, 악보를 웅덩이에 넣자. (Use SCORE on SPRING)

다시 초인종을 눌러서 빨간 손을 먼저 불러낸 다음, 파란손



도 불러내서 줄다리기를 시킨다. 양쪽 손이 줄다리기를 할 때 물이 빠진 웅덩이로 들어가면 2장의 신성한 악보를 가지고 나온다. 빨간 악보는 악마가 있는 곳의 A desk에 놓고 신성한 악보는 천사가 있는 곳의 A desk에 놓자.

천사 앞에 있는 고리(A halo)에 동전을 떨어뜨리면 천사가 연주를 하고 천사의 음표가 나온다. 악마가 있는 곳으로 가서구름(A cloud)을 망치로 때리면 번개가 쳐서 악마가 연주를 하게 되고 악마의 음표가 나온다.

2개의 음표는 물웅덩이 위에 모이는데, 이때 시간의 실을 2 개의 음표 위에 걸쳐 놓자. (Use YARN on NOTE) 그리고 초인 종을 눌러서 양쪽 손을 불러내 면 음표 위에 걸쳐있는 시간의 실을 잡아당겨서 묶계 되고 음 표는 하나로 합쳐진다.

신성한 악보에 의해서 다시 유일한 신이 창조되었으며 두 왕국에 다시 평화가 깃들기 시 작했다. 신문기자인 블런트의 통찰력으로 Xina 왕국과 Bodd 왕국 사이의 충돌은 무사히 끝 나게 된 것이다.





# 집중공략

# 위대한해전Ⅱ

# **GREAT NAVAL BATTLES**

기종 IBM-PC 제작사 S.S.I. 용량 2HD 2장 장르 시뮬레이션 가격 35,000원 발매원 동서개암채널 발매일 94/5월초 난이도 상

IBM-PC 100% 호환기종/메모리:4MB 이상/

운용체계: MS-DOS 5, 0 이상

그래픽 카드: SVGA/사운드 카드: 애드립, 사운드 블라스터, 프로,

조종 : 키보드, 마우스 지원

문의처: 동서게임채널(02-774-0261)

# 태평양을 누비던 거함들의 유혹…

위대한 해전 Ⅱ - 과다카날 1942~43-은 전작에 비해 상당히 많은 부분이 개량된 본격해전 시뮬레이터 시리즈의 두번째 작품으로, 전통적인 전략시뮬레이션 게임 전문 메이커인 S. S. I. 사의 게임답게 게임의 구성이 사실과 가깝게 묘사되어 있으며 AI 또한 충실하다.

그리고 SVGA만을 지원하는 고해상도 256 칼라의 깨끗햔 화면을 통한 세밀한 그래픽 묘 사 및 간편한 조작성, 그리고 다양한 작전을 손쉽게 수립하 여 행동할 수 있는 점이 큰 특 징이라 할 수 있다.

게다가 연합군과 일본군 양 쪽의 플레이가 모두 가능하며, 일반적인 단기전 시나리오 외 에도 장기간에 걸친 과다카날 의 지배권을 놓고 다투는 캠페 인 시나리오도 준비되어 있다.

# 과다카날 작전

역사적으로 볼 때, 이 지역의 작전은 미드웨이 해전과 함께 태평양 전쟁의 승패를 가른분기점으로 평가받고 있다. 태평양 전쟁 당시의 군사적 관점으로 볼 때, 과다카날 지역은연합군에게 있어서 솔로몬 군도 작전의 접구이자 솔로몬 군도 작전의 전초기지로써의 기능과 호주와 미국을 잇는 보급망의방어기지로써 가치가 있었다.

반대로 일본군에게는 솔로 몬 군도의 최전방 기지이며, 미국과 호주의 보급망을 차단 할 수 있는 중요한 곳이기도 했다. 특히 일본군은 미드웨이 해전에서 4척의 항공모함을 잃 은 상태이기 때문에 거대한 공 군기지 통신망을 유지하기 위 해선 과다카날을 기지로 구축 해야만 했다.



과다카날 지역 (지도)

# 다지타이즈된 배경 그래픽





# 시나리오에 대해서

위대한 해전 2-과다카날 1942~43-은 한개의 도입 시나리오, 3개의 연습용 시나리오, 7 개의 테스트 시나리오, 7 개의 유명한 전투 시나리오와 2개의 장기 전략 시나리오가 준비되어 있다. 대략적인 시나리오의 개요는 다음과 같다.



시나리오 선택 화면

# 도압 시나리오

(Introdoctory Scenario)

42년 8월 25일 10시~18시

전함대 전함의 1대 1 전투이다. 일본군은 야마토, 연합군은 워싱톤으로 승부한다. 게임을 맛보기에는 가장 적격인 시나리오.

# 연습용 시나리오 A -야간 전투-

(Night Surf-ace Combat)

42년 8월 25일 0시~4시

야간에 일본군 수송선단을 연합군 구축함대가 습격한다. 가장 손쉬운 시나리오이므로 모든 수송선을 격참시킬 수 있 을 정도로 연습해 두자.

### 연습용 시나리오 B - 항모 작전-(CarrierOPS)

42년 8월 25일 5시~18시

야간에 일본군 수송선단을 연합군 항공모함 기동부대가 습격한다. 항공기의 적절한 운 용방법을 익히도록 하자.

# 연습용 시나리오 C - 항모 작전-(CarrierOPS)

42년 8월 25일 5시~18시

이번에는 양측 모두 항공모 함 기동부대로 승부한다.

# 테스트 시나리오 A -장거리 전투-

(Long Range Combat)

42년 8월 25일 10시~18시

이번에는 양측 모두 각기 2 개씩의 기동부대를 가지게 된 다. 하나는 2척의 전함, 다른 하나는 4척의 구축함으로 구성 되어 있다. 가장 흥미로운 시 나리오중 하나로, 단기간에 자 신의 능력을 시험해 볼 생각이 라면 꼭 해보길 바란다.

## 타사파롱가 전투

(Battle of Tassafaronga)

42년 11월 30일~12월 1일

일본군의 야간 전투 능력을 한껏 발휘할 수 있는 시나리 오. 일본군의 특기인 구축함의 어뢰 재장전 능력을 과시할 수 있다.

# 과다카날 파트 I 해상 전투 (Naval Battle of Guadalcanal Part I)

42년 11월 13일

야간 해전 전투로써, 야간의 대규모 함대 기동 작전을 지휘 하게 된다.

# 과다카날 파트 II

해상 전투 (Naval Battle of Guadalcanal Part II)

42년 11월 14일~15일

앞의 전투에서 일본군은 심 각한 손실을 입게 되지만, 다 시 또 다른 기동함대를 파견하 게 된다. 전 시나리오의 속편 격인 시나리오.

# 케이프 에스퍼런스

(Battle of Cape Esperence)

42년 10월 11일~12일

또다른 약간 전투 시나리오 로, 연합군은 일본군의 해상 포격 함대를 공격하게 된다.

## 사보섬 전투 (Battle of Savo Island)

42년 8월 9일

일본군은 연합군의 수송선과 호위 함대를 괴멸시켜야 하고, 연합군은 수송선을 무사히 과 다카날로 보내야 한다.

# 동부 솔로몬

(Eastern Solomons)

42년 8월 24일

대규모의 복합함대 작전이다. 일본군의 목표는 과다카날의 상륙지원이고, 연합군의 목표는 과다카날 상륙 저지이다. 항공모함 기동 부대의 활약을볼 수 있다.

# 산타크루즈 전투

(Battle of Santa Cruz)

42년 10월 25일

과다카날 북쪽의 일본군을 수색, 전멸시켜야 한다.



# 과다카날 전투

장기 버전 (Battle for Guadalcanal Long Version)
42년 8월 5일~43년 1월 31일

이 시나리오는 게임에 담겨 있는 모든 것이 등장하는 시나 리오이다. 양진영은 과다카날 을 빼앗기 위해 제해권을 획득 해야 한다.

### 과다카날 전투 단기 버전

(Battle for Guadalcanal Short Version) 42년 10월 1일~43년 1월 31일

장기 버전 시나리오와 동일한 목적이지만, 중간 증강을 받은 이후의 상태로 시작하게 된다. 물론 10월 1일 이전에 격침당했던 전함들은 등장하지 않는다.

# 실습! 위대한 해전 표

위대한 해전 [[-과다카날 1942~43-의 마스터를 목표 로 하는 유저들을 위해 실습란 을 마련해 보았다. 다음 세가

지 시나리오의 진행 실습을 통해 게임의 기본적인 흐름과 진행 방법을 익혀보도록 하자.

레슨 1

실습 시나리오 : 연습용 시나리오 A - 야간 전투- (Night Surf- ace Combat)

실습 부분 : 기초 정보 체크, 맵 필터, 함대 명령, 일반적인 전투와 어뢰 공격 방법

실습 조건 : 초보 난이도, 연합군

시나라오를 시작하게 되면 플레이어는 4척의 구축함으로 이루어진 함대를 이끌고 일본 군의 수송선단을 처음 발견한 시점에서 플레이한다.



기일정프 41

다지탈 보이스를 지원하는 사운드 카드를 가진 유저라면 시작하자 마자 "적 발견!" 이 라는 부관의 경직된 음성을 들 을 수 있다. 화면의 정보를 보 면, 먼저 상단은 날짜와 기후 등이 나타나는데 현재 42년 8 월 25일이고, 일출 시간은 5시 42분, 일몰 시간은 18시 24분, 날씨는 맑다는 것을 알 수 있 다.

그리고 하단을 살펴보면 7개의 판넬 스위치와 현재「AT-TACK」이라는 이름을 가진 함대의 함대 명령 스테이션으로 0시 0분의 1배속 시간제로 일단 멈추어 있다는 것을 알 수 있다.

플레이어가 현재 있는 곳은 함대 명령 스테이션이므로, 맵 (MAP) 판넬과 NAV 판넬을 열어 현재의 상황을 체크해 본 다. 맵(MAP) 판넬상에 있는 붉은점들이 일본군의 수송선 이고, 푸른 점들이 아군 구축 함들이다. 푸른 점 위에 하얀 사각형이 둘러싼 부분은 현재 플레이어가 있는 함대 스테이 션의 기함을 가르키며, 붉은 점 위에 생기는 다이아몬드형 의 표시는 플레이어가 조종하 는 배가 목표로 삼은(함대 스 테이션일 경우엔 기함이 목표 로 삼은) 배를 가르킨다. 적함 에 대해 조금 더 자세한 사항 을 알고 싶은 경우엔 마우스 포인터를 적함으로 가지고 가서(맵 판넬 하단에 마우스 포인터가 가르킨 함이나 항공기의 이름이 나타나게 된다) 버튼을 클릭하면 현재 알 수 있는 적함의 데이타가 나타난다. 적함의 데이타는 적함과 가까울수록 좀더 확실한 데이타를 얻을 수 있으며, 적함의 종류와 방향과 속도는 매우 중요한정보이므로 항상 체크해 두어야 한다.

지금 현재, 적함을 체크해서 알 수 있는 상태는 적함이 방 위 300의 방향에서 10노트의 속도로 약 7천 야드 정도 거리 를 두고 있다는 것이다.

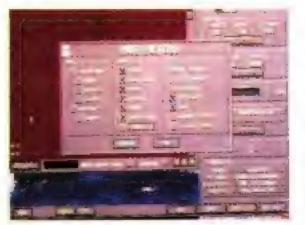
그리고 NAV 판넬을 통해 알수 있는 우리의 상태는 항법 장치가 자동으로 설정되어 있으며, 최대 속도는 33노트, 현재는 20노트, 목표 속도는 24노트, 현재 방위 320, 목표 방위 008로, 명령 형태는 설정된지점을 따라 가게 되어있다.연막은 내지 않고 있으며 함대이름은 「ATTACK」, 작전은수색 공격, 기함 이름은 구축함「FLETCHER」라는 것을 알수 있다.

이렇게 적과 우리의 정보를 체크하는 방법은 매우 기초적 이고 중요한 부분이므로 언제 나 수시로 확인할 수 있어야 한다. 좀 더 자세히 아군과 적의 상황을 알기 위해 MAP 판별 을 확대 또는 축소해 볼 수 있 다. 그러나 확대나 축소를 할 때마다 원하는 부분에서 화면 이 조금 어긋나게 되므로 보정 을 해주어야 한다. 이런 일은, 특히 게임이 한창 진행되고 있 는 상태에선 매우 불편하게 느 껴진다.

MAP 판넬의 하단에 있는 필터(FILTERS) 판넬을 클릭 해 보자. 화면에 맵 필터(M-AP FILTERS)라는 판넬이 나 타날 것이다. 여기에서 지정하 는 필터는 모든 지도 화면에서 적용되는데, 속도에도 상당한 영향을 주므로 필요에 따라 조 정을 한다.

먼저 당면과제인 확대 축소 시의 화면이 어긋나는 것을 보 정하기 위해 「MISC」, 항목에 있는 오토 센터(AUTOCENT-ER)라는 필터를 켠다. 그리고 추가로 이번 작전에는 항공기가 나타나지 않으므로 「AIR」 항목에 있는 모든 필터는 끈다. 「SHIP」 항목의 경우엔 처음의 「FLAGS」와 마지막의 「VISIBILITY」를 제외하고 모두 켜둔다.

이렇게 해두면 일단 이번 작 전에 필요한 MAP 판넬상의 모든 정보는 한눈에 입수할 수 있게 된다.



맵 필터의 설정

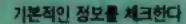
# 함대 명령

이제 게임을 시작하기 위한 기본적인 준비는 끝났다. 이제 본격적으로 함대에 명령을 내 려 전투를 시작할 차례이다. 기본적으로 이번 작전은 적의 저항이란 있을 수 없으므로 마 음놓고 시작해 보자, 어뢰를 쏘는 방법을 익혀야 하므로 「F5」를 눌러 어뢰 화면으로 가 서, 모든 함의 어뢰 발사 기능 을 수동으로 전환시키고 지루 함을 덜기 위해 게임 속도를 4 배속으로 설정을 해 둔다. 그 리고 NAV 판넬을 자동에서 수 동으로 변환시켜 속도와 명령 을 지정할 수 있게 한다. 현재 의 지정된 명령은 지정된 지점 을 따라가는 명령인데, 현재로 선 문제가 없으므로 그냥 두고 속도 또한 순항 속도이므로 그 냥 놔둔다. 그리고 일시 정지 를 푼다.

일시 정지를 풀게되면 멈춰

있던 지도 화면이 재빠르게 움직이기 시작한다. 포격음이 들리고, 적함들은 방향과 속도를 바꿔가며 아군을 피해가려 한다. 잠시후면 검은선을 따라가던 우리 함대가 검은선의 끝에도달하면서 임무 완수를 알리고, 목표 속도가 0으로 변하면명령란에는 현재 지정된 명령이 없음을 나타낸다.

어쨌든 목적은 적함의 격침 이므로 함대의 방향을 바꿔서 적함을 추격할 필요가 있다. 여기에선 여러가지 방법이 있 는데, 수동으로 그때그때 함대 의 속도와 방향을 바꿔주는 방 법과「TACTICAL」이라 하는 일반 해전 전술을 실행하도록 컴퓨터에게 위임하는 방법, 「PLOT COURSE」를 이용해 미리 함대의 대강의 전로를 정 해 놓고 그때그때 수정하는 방 법이다. 나름대로의 장단점이





있게 마련이지만 배운다는 입 장이므로 전부 수동으로 놓고 해보자.

일단 코스를 변경해야 한다. 현재 013의 방위를 향하고 있 으므로 320 정도로 방위를 수 정하면 대부분의 적함을 추격 하는 코스가 될 것이고, 속도 는 너무 빨라도 곤란하므로 20 노트 정도면 적당하다.

이렇게 지정을 해 놓으면 맨 선두에 선 전함이 커브를 틀기 시작하면서 선두의 함이 있던 자리에 검은 「X」자가 나타난다. 이 표시의 의미는 이 지점에서 지정된 각도로 방위를 돌린다는 뜻이다.

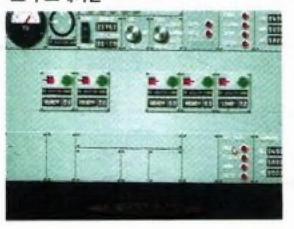


함대의 항법 조종

# 일반적인 전투와 어뢰 공격 방법

지금 전투가 한창일 것이다. 이제 전투에 대한 정보를 체크 해 보아야 한다. 구체적인 전 투에 대한 상황의 체크는 각 전함 단위로 체크해야 하는데, 주시해야 할 것은 「DAM」 판 넬과「GUN」판넬이다. 실제 적으로 함포를 수동으로 발사 시킨다는 것은 시간과 정력의 낭비밖에 되지 않으므로 거의 모든 작전에는 함포는 자동으 로 해둔다. 플레이어가 체크해 야 할 것은 「GUN」 판넬안에 나타나는「DIRECTORS」와 「AMMO」란이다. 전자는 조준 기로 파손되거나 파괴되면 명 중률이 극히 저조해지며, 「AMMO」란에 나타나는 탄약 예비율은 0이 될 때까지는 전 혀 아무런 영향을 끼치지 못하 지만 0이 되면 더이상 탄약이 없다는 소리가 된다. 탄약을 아껴야 할 경우라면 「GUN」 판 녤 하단에 있는 「HOLD」 버튼 을 누르면 사격이 일시 정지된 다. 물론 포격 스테이션에서

포격 스테이션



정지시켜도 된다.

「DAM」판넬은 전함의 파손 정도를 나타내는 것이다. 주시해야 할 것은 「LIST」란에 있는 함의 기울기인데, 전함이 공격을 받아 파손을 당하면 물이 새어 들어오는 등의 일로인해 함이 기울어지게 된다. 심하게 기울어지면 침몰하게되므로 공격받은 함이 있다면체크를 해주어야 한다.

기초적인 전투 상황 체크가 끝났으면 다시 함대 스테이션 으로 돌아와 아까 필터로 지정 해서 나타났던 둥근 원들을 살 펴본다. 지도를 조금 축소해 보면 지정된 함을 중심으로 하 는 4가지 색의 원이 보일 것이 다. 이 원들은 사정거리의 의 미인데, 가장 바깥쪽의 녹색원 이 주포의 사정거리, 안쪽의 분홍색 원이 어뢰의 최대 사정 거리, 갈색 원이 어뢰의 중간 사정 거리, 노란 원이 어뢰의 최소 사정거리이다.

어뢰 스테이션



어뢰 스테이션은 몇개의 스 위치들로 구성되어 있는데 먼 저 어뢰를 조준해야 한다. 조 준 방법은 발사 각도내에 있는 목표로 스쿠프를 조종하거나 「GUN」 판넬에서 지정된 목표 를 자동 조준시켜 주는 「CO-MPUTE」기능을 이용한다. 그후 어뢰를 세트해야 하는데 앞서 얻은 어뢰의 사정거리의 정보를 토대로 목표와의 거리 를 고려해 어뢰를 세트한다. 어뢰의 세트 거리가 짧을수록 어뢰는 빨리 이동하게 되므로 가능하면 목표와의 거리는 짧 은 것이 좋다. 그후 어뢰의 퍼

집 정도를 결정하는데 불확실한 경우엔 넓게, 확실한 경우에 넓게, 확실한 경우에 좁게하여 타격성을 높인다. 그런 다음, 발사 버튼을 눌러 발사하면 된다.

이제 탄알이 떨어질 때까지 이번 작전을 수행해 보도록 하 자. 적이 모두 격침되거나 탄 알이 모두 떨어지면 함대 명령 의 「RETURN TO BASE」를 선택해 기지로 되돌아가는 명 령을 내리거나, 작전 기간이 경과하면 이번 작전은 끝나고 평가 화면으로 넘어가게 된다.

# 레슨 2

# 실습 시나리오 : 연습용 시나리오 B -항모 작전- (CarrierOPS)

실습 부분 : 원거리에서의 추격, 항공기의 준비와 발진,

함대 대형의 변경

실습 조건 : 초보 난이도, 연합군

시나리오를 시작하게 되면 플레이어는 한척의 항공모함 과 네척의 구축함을 가지고 401마일 떨어진 곳에 있는 일 본군 수송선 10척을 추격하게 된다.

# 원거리에서의 추격

원거리에서의 추격은 의외 로 간단하다. 화면을 축소시킨 상태에서 최고 속력으로 적함 대를 향해 계속 전진시키면 결 국 발견하게 된다. 하지만, 야 간에는 오히려 기습의 염려도 있다. 일단은 적함대 쪽으로 진로를 변경시켜 발견하도록 하자.



이번에는 좀 멀리에 있다(지도)

# 항공기의 준비와 발진

항공기의 준비는 미리미리 해 두는 것이 좋다. 준비하는데만 30분이 걸리는 것은 물론이고, 도중에 급한 일이 생겼을 때도 다시 해제한 다음 재무장을 하 려면 40 내지 50분 이상은 족 히 걸리기 때문이다. 발진은 시키지 않더라도 준비는 최대 한도로 해두는 것이 기본적인

팁이다.

항공기의 준비는 몇가지 딱딱한 규칙이 있다. 한기종은 한가지 용도로만 준비가 가능 하고, 준비중에 있는 것을 취 소하려면 준비한 시간만큼 해 제하는 시간을 소비해야 한다. 그리고 준비한 항공기의 한 기 종을 모두 해제시키거나 발진 시키지 않으면 그 기종의 남은 항공기를 준비 작업할 수가 없 다. 그리고 지도 화면을 끄면 시간이 매우 빨리 지나간다. 두번째는 다른 폭격기들과 함 께 발진시키는 경우인데 이때 는 폭격기들의 호위를 맡게 된 다.

항공기의 발진은 매우 손쉬



항공기의 준비

운데, 전투기의 경우 발진은 두가지 경우가 있다. 첫째는 전투기만 단독 발진시키는 경 우로, 함대 호위를 맡게 된다.

# 함대 대형의 변경

함대 대형의 변경은 함대 스테이션의 「SHIPS」 판넬에서 「F. OMATION」 항목을 클릭함으로써 변경이 이루어진다. 기본적으로 함대의 대형은 3가지가있으며, 종대와 횡대의 경우엔그 간격을 지정할 수 있다. 그리고 직접 함대의 대형을 구성할 경우엔 함대 사이의 거리에유의해야 하는데, 운이 없는경우엔 서로 충돌할 수도 있다. 충분한 거리를 확보하도록



함대 대형의 설정

하자.

이제 공격을 시작해 보자. 항공기의 위력을 실감하게 될 것이다.

# 레슨 3

실습 시나리오 : 테스트 시나 리오 A -장거리 전투- (Long Range Combat)

실습 부분 : 2개 이상의 함대의 관리, 정보의 활용, 작전의

실행, 파손에 대해서

실습 조건 : 초보 난이도, 연합군

이제껏 실습한 내용을 정리 하고 구체적인 작전을 수립해 서 시행해 볼 차례이다. 시나 리오를 시작하면 15마일쯤 떨 어진 310방위에 일본군 전함 두척과 구축함 3척이 보인다. 일단, 기본으로 지정된 항로대 로 따라가면 이들을 식별할 수 있게 된다.



2개의 함대

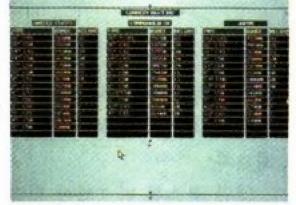
# 둘 이상의 함대 관리와 정보 활용

이번에는 다른 때와는 달리 움 직일 수 있는 함대가 두척이 다. 하나는 2척의 전함, 다른 하나는 4척의 구축함으로 이루 어져 있는데, 두 함대의 성격 을 잘 파악하는 것이 무엇보다 도 중요하다. 일단 전함으로 이루어진 함대는 구축함의 사정거리에 거의 2배가 긴 주포 를 가지고 있다. 이것은 구축함의 공격을 받지 않고 공격을할 수 있다는 의미로, 구축함등을 공격할 때엔 충분한 거리를 유지시키는 편이 유리하다.

구축함의 경우엔 일단 그 빠른 속력과 큰 위력을 발휘하는 어뢰가 있다. 이것은 적의 전 함 가까이로 구축함을 접근시 켜 어뢰로 적의 전함을 공격하 면 승산이 있음을 의미한다. 이러한 기본적인 사실을 바탕 으로 해서 작전을 수립한다.

함대 스테이션을 자주 오가 면서 작전을 수행하는 것이 좀 더 낳은 결과를 가져올 것이 다.

위에서 설명한 사실을 가지 고는 기본적인 작전을 생각할 수는 있겠지만 정확한 계산은 할 수가 없다. 이때 브리핑 메 뉴를 이용한다. 먼저 기본적인 양측의 사정거리를 살펴본다.



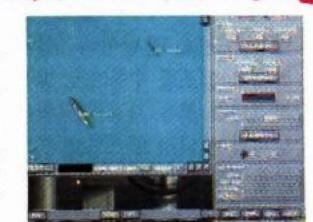
정보의 활용

전함의 경우엔 연합군의 사정 거리가 36,900야드 정도인데 반해, 일본군은 45,000야드에 육박한다. 하지만, 구축함의 경우엔 양측 모두 20,000야드 정도의 사정거리를 가지고 있 다. 그러므로 일단 2척의 전함 은 2만 야드 이상의 거리만을 유지한다면 구축함을 별 문제 없이 제압할 수 있다는 결론이 나온다. 구축함이 전함을 공략 하는 것은 그야말로 속도의 문 제인 것이다.

# 작전 실행과 파손에 관하여

이제 본격적인 작전을 실행 할 차례다. 전함의 함대인 TF 67. 1. 1은 045방향으로 일본군 구축함과의 거리를 유지시키 고, 구축함 함대인 TF 67.1.2 는 일본군의 진행방향과 마찬 가지인 150으로 일본군과의 거 리를 넓힌다. 그리고 선두함인 「WALKE」는 함대에서 떼어내 일본군의 주력을 향해 고속으 로 전진시킨다. 「WALKE」의 목적은 일본군 전함 야마토 (YAMATO)로, 구축함의 호 위를 받으며 전진하고 있다. 포격을 피하기 위해 자주 방위 를 약간씩 변경하면서 최대한 가까히 야마토로 접근한다. 그 리고 거의 근접한 거리에서 일 격을 가한다.

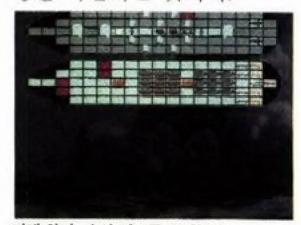
공격을 마친 WALKE는 이 제 전속으로 전장을 이탈하도 록 명령하고, 다시 TF 67.1.2 에서 한척을 떼어내어 다음 공 격을 준비한다. TF 67.1.1는



이정도 거리에서 일격을 가한다!

계속 일본군 함대를 충분한 거리를 두고 뒤따른다. 이런식으로 하나하나 공략해 나간다.

전투를 하다보면 함이 파손 되는 것은 어쩔수 없는 일이 다. 문제는 이 피해를 최소 한 도로 줄이는 것이다. 일반적으 로 가장 좋은 해결 방법은 전 장을 이탈하는 것이다.



피해 화면, 손상 정도를 보여준다

# 추가된 조종기

다음은 매뉴얼에 나와있지 않은 조종키이다.

ALT 1-ALT 4	음량을 조절한다
ALT A	음성을 끄고 켠다
PAGEUP/DO- WN	함대나 기지, 전함사이로 스테이션을 옮긴다

서울시 용산구 27/02-3211/4	발는 소람								보내는 분
중산구 원료로 1가 116-2 지산빌딩 3층   211/4 FAX 702-3215   1 4 0 - 1 1 1	举			— r3	יוורנצ			(110원 우표를 불여 주세요.)	
다음호에는 어떤 게임을 표지로 했으면 좋을까요?		단, 매달 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예측을 하신 분중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.	5		2	군위/구문 녹자인기순위 1	후 으셨	이름: 생년월일: 성별:남 여 학교:	다 다 (첫로 있는 네오지오,
로 했으면 좋을까요 ?		정확하게 예측을 하신 분중 1 신종 게임팩을 1개씩 드리겠				에 구매희망순위	독자	전화번호 : 나이 세 게임경력 : 약	게임기공/SFC, MD, 15M-FC, 앤디 달라던모이, 패밀리, PC엔진, 미니컴보이, 알라던보이, 기타(

\* 감사합니다. 앞으로도 일등 게임지의 위치를 계속 지켜가도록 노력하겠습니다.

3. 3. 3. 3. 3. 3. 3. 3. 3. 3. 3. 3. 3. 3	최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는 ? 명인의 출현 장소는 ? 부록으로 브로마이드를 원하신다면 어떤 게임 또는 어떤 캐릭터가 좋겠습니까 ? 제일 갖고 싶은 부록은 ? <b>기얼호 네모네모로직 정답란</b>
: 게임 3.	6     5     3     2     3     2     2     2       3     6     1     1     5     1     1     4     5     6       4     2     1     1     1     1     1     1     1     2     4     5     3
이번호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사 공략 : 기사 :	
지면을 늘려주었으면 하는 코너	4 4 6
게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난	2 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

8 4 7 -

N

이번호에서 가장 재미 없었던 기사